TODOS LOS SECRETOS DEL MEJOR RPG PARA PLAYSTATION

LIBRO DE RUTAS COMPLETO

FINAL FANTASY IX



PLANETstation

SECCIÓN ESPECIAL CON LOS EXTRAS Y LOS SECRETOS

LA LISTA COMPLETA DE LOS ENEMIGOS

TODAS LAS ARMAS, ORFEBRERÍAS, HABILIDADES E INVOCACIONES

PVP | 675 PTAS. | 4,06 EUROS

10001

8 421174 023725

editorial aurum



LA INFORMACIÓN MÁS
COMPLETA Y DIVERTIDA
SOBRE PLAYSTATION Y PS2

PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

LA SEGUNDA VEZ ES MEJOR
FEAR EFFECT 2
RETRO HELIX
ELLAS BAILAN SOLAS

Z.O.E Y SHADOW OF MEMORIES
DOBLE O NADA PARA KONAMI Y PS2

ALONE IN THE DARK 4
LAS SOMBRAS SIEMPRE PREVALECEN

ISS PRO EVOLUTION 2
EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA

C-12: RESISTENCIA FINAL
LOS HUMANOS UNIDOS JAMÁS SERÁN VENCIDOS

FINAL FANTASY IX
ACOMPAÑA A YITÁN CON LA GUÍA PARA LA ÚLTIMA OBRA DE SQUARE

ONIMUSHA: WARLORDS
LOS CREADORES DE RESIDENT EVIL SE PASAN A LA ÉPOCA DE LOS SAMURAIS

Edición especial de **PlanetStation**
publicada por **Editorial Aurum, S.L.**
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: planet@intercom.es
ed.aurum@retemai.es

Bajo licencia en lengua castellana
de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director de arte: **Ibon Zugasti**
Coordinación: **Nacho Fernández**
Maquetación: **Marc Sansalvadó**

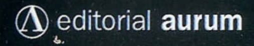
PUBLICIDAD
Barcelona
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: **Alfredo López**
C/Rufino González, 26
28037 Madrid
Teléfono: 91 304 95 46
Fax: 91 754 09 02

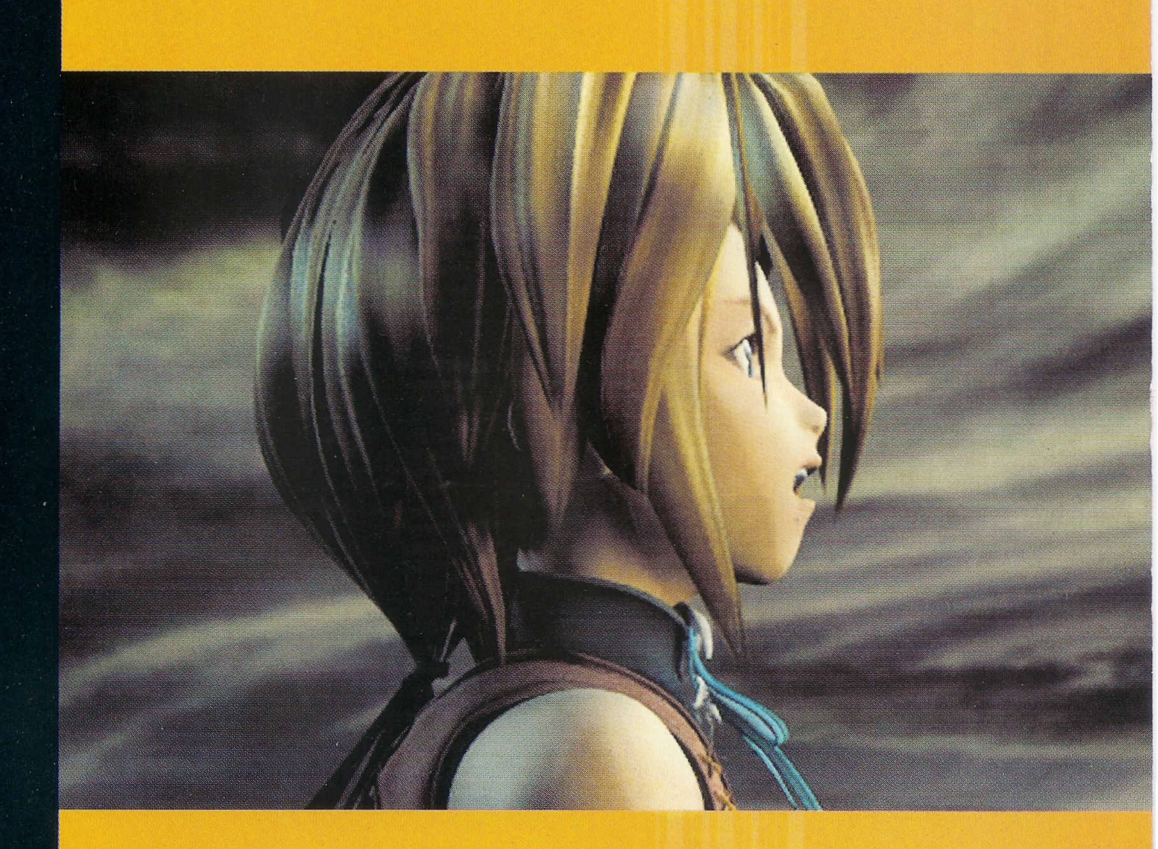
DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
FEP, S.L.
Teléfono: 93 238 04 37

IMPRESIÓN
ROTOCAYFO-QUEBECOR, S.A.
Ctra. de Caldes Km. 3
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Depósito legal: B-24188-2001



FINAL FANTASVIX



Personajes



YITÁN TRIBAL

APODO: Ladronzuelo (Steiner).
PROFESIÓN: Miembro de la infame banda de ladrones Tantalus.
PASATIEMPOS: Tratar de ligar con chicas, fastidiar a Steiner.
TRANCE: Ultra.

"¿SE NECESITA UNA RAZÓN PARA AYUDAR A ALGUIEN?"

VIVI ORNITER

APODO: Don Vivi (Steiner).
PROFESIÓN: Mago Negro.
PASATIEMPOS: Explorar, aprender cosas de la vida.
TRANCE: Magia Negra x2

"SER O NO SER... ¿CÓMO PODEMOS PROBAR NUESTRA EXISTENCIA?"

GARNET VON ALEXANDROS 17TH

APODO: Daga (Todos).
PROFESIÓN: Heredera del trono alejandrino.
PASATIEMPOS: Preocuparse por todo, perfeccionar su rollo de plebeya.
TRANCE: Más allá.

"AUNQUE SEA REINA... NO QUIERO DEJAR DE SER YO MISMA"



ADALBERT STEINER

APODO: Soldadito (Yitán).
PROFESIÓN: Capitán del Batallón Pluto.
PASATIEMPOS: Proteger a Garnet, poner como un trapo a los plebeyos.
TRANCE: Ninguno (ataques más poderosos).

"¿HABIENDO JURADO LEALTAD, DEBO VIVIR EN SERVIDUMBRE?"

QUINA QUEN

APODO: Ninguno.
PROFESIÓN: En general, holgazana.
PASATIEMPOS: Comer y estar alegre.
TRANCE: Cocinar.

"¡HAGO LO QUE QUIERO! ¿QUÉ TIENE ESO DE MALO?"



FREIJA CRESCENT

APODO: Cara de rata (Kuja).
PROFESIÓN: Ex-Caballera Dragontina de Burmecia.
PASATIEMPOS: Buscar... siempre buscar.
TRANCE: Ninguno (Salto más poderoso).

"NO HAY NADA PEOR QUE EL OLVIDO..."

EIKO CAROL

APODO: Ninguno.
PROFESIÓN: Ninguno.
PASATIEMPOS: Liarse con los moguris.
TRANCE: Magia Blanca x2.

"NO QUIERO ESTAR SOLA NUNCA MÁS..."





AMARANT CORAL



APODO: Rojo.
PROFESIÓN: Mercenario.
PASATIEMPOS: Demostrar su fuerza.
TRANCE: Súmmum.

"¿QUÉ BUSCO EN REALIDAD...? QUIZÁ NO QUIERA SABERLO"

Antes de jugar...

Si nunca antes has jugado a algún título de la serie Final Fantasy, esta sección es fundamental. Y aunque seas un veterano en este tipo de juegos también deberías leerla, ya que existen varias diferencias con los demás juegos.

EQUIPARSE CON ARMAS, ARMADURAS Y ACCESORIOS

Todo lo que puedes ponerte, sea un sombrero, una camiseta, un anillo o una joya, tendrá una habilidad oculta. Cada vez que salgas airoso de una batalla recibirás un cierto número de PH (puntos de habilidad). Una vez que hayas adquirido el número necesario de PH, aprenderás esa habilidad. No tienes por qué aprender la habilidad para utilizarla. Mientras estés equipado con el ítem pertinente, puedes usarla. Pero si te quitas dicho ítem antes de haberla aprendido, no podrás recurrir a ella.
Si, por ejemplo, encuentras una daga que es más fuerte que una con la que ya estás equipado, puede que no sea buena idea cambiarla enseguida. Tal vez sea más beneficioso aprender la habilidad de la primera daga antes de pasar a la nueva. Júzgalo por ti mismo cuando llegue la ocasión.

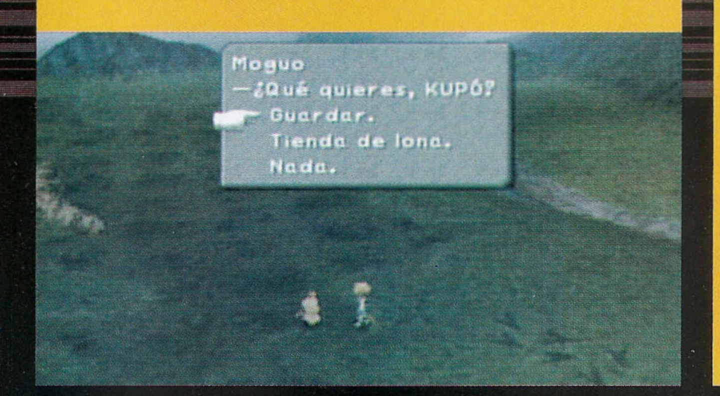
SUBIENDO EL NIVEL

En las batallas, además de recibir PH, obtendrás también EXP (puntos de experiencia). Tus puntos de experiencia dictan el máximo al que llegarán tus puntos Vit (vitalidad) y PM (puntos mágicos). Conforme aumente tu Vit, subirán también tus demás estadísticas. Si no participas en peleas, no subirás el nivel y no te harás más fuerte. Intenta participar en tantos combates como puedas, y huye sólo si no te queda más remedio.



¡SALVE, KUPÓ!

Allí donde encuentres un moguri podrás salvar la partida. El moguri te dará asimismo la opción de usar una de las tiendas de lona que transportas. Descansar en una de estas tiendas te permitirá recuperar cierta cantidad de Vit y PM. Intenta usar tiendas de lona para recobrar PM, en vez de éteres y elixires. Las tiendas son relativamente baratas, mientras que los éteres y elixires son ítems inusuales y tienes que robárselos a tus enemigos.



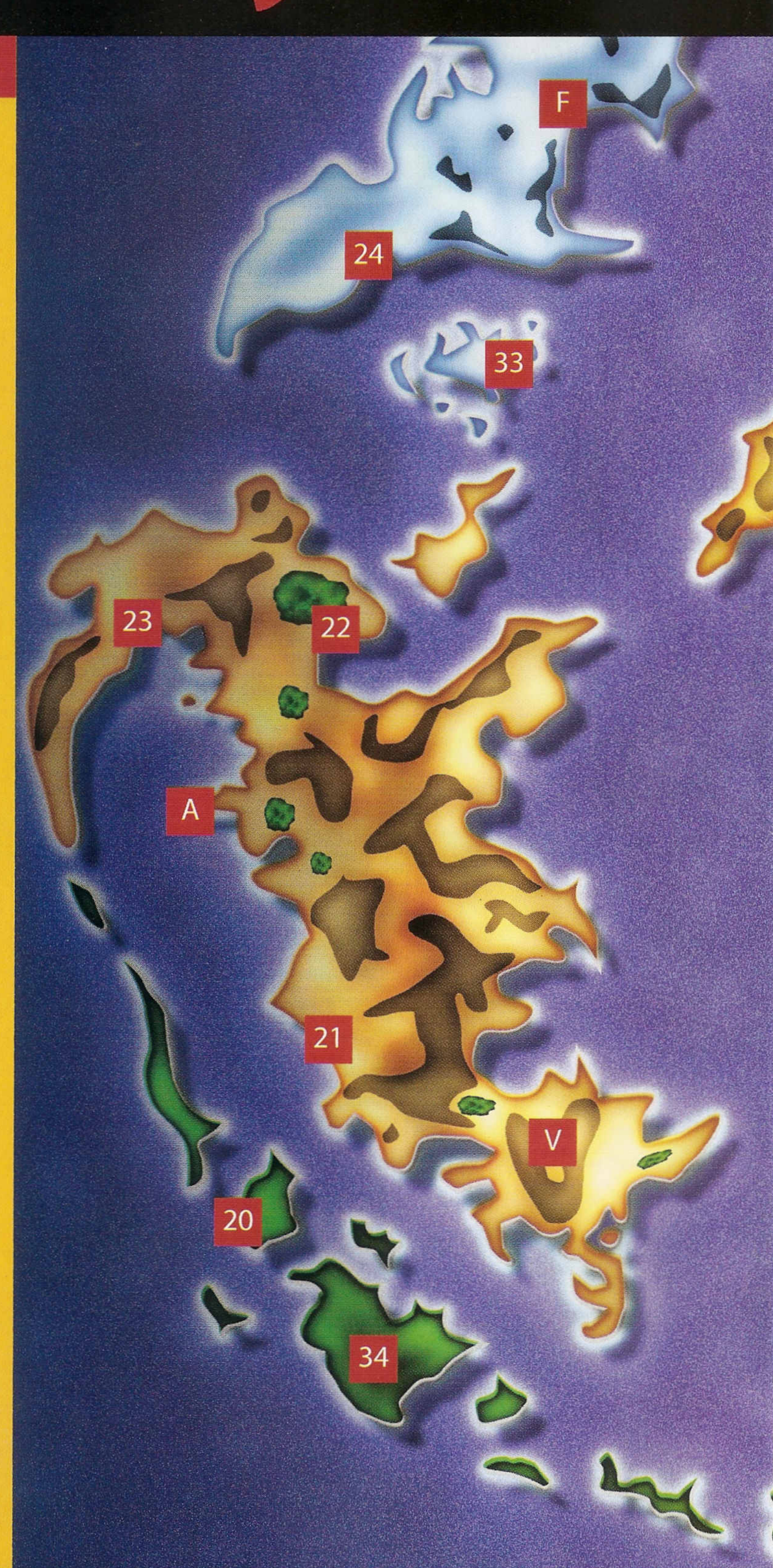
QUERER Y PODER

En el transcurso del juego, tu personaje aprenderá un montón de habilidades. Éstas se pueden activar asignándolas piedras mágicas. Cada personaje sólo puede llevar una cantidad limitada de piedras mágicas. Este número aumenta con tu Vit y PM. Deberías aprender a cambiar tus habilidades en función de la situación en la que te encuentres.
Por ejemplo, si estás en la Caverna del Hielo, los ataques con fuego afectarán más a los enemigos. Si tu arma tiene un efecto oculto de fuego, deberías ir a la pantalla de habilidades y activar la habilidad Efecto extra. Esto podría marcar la diferencia entre ganar y perder. Este sistema también funciona como una táctica defensiva. Por ejemplo, si un enemigo tiene un ataque Aliento veneno, activa tu habilidad AntiVeneno para anular su efecto.

Mapa de Gaya

LEYENDA

1 PUERTO DE ALEXANDRIA
2 ALEXANDRIA
3 BOSQUE MALDITO
4 CAVERNA DEL HIELO
5 CAVERNA DEL HIELO
6 MONTE DEL MIRADOR
7 DALI
8 PUERTA DEL NORTE
9 PUERTA DEL SUR
10 BOSQUE DE LOS CHOCOBOS
11 GRUTA DE GIZAMALUKE
12 PANTANO DE LOS QU
13 CLEYRA
14 PUERTA DRAGÓN DE LA TIERRA DE LINDBLUM
15 LINDBLUM
16 PUERTA DRAGÓN MARINO DE LINDBLUM
17 PINNACLE ROCKS
18 TRENO
19 CAVERNA DE QUAN
20 PANTANO DE LOS QU
21 OEILVERT
22 PANTANO DE LOS QU
23 CASTILLO DE IPSEN
24 EST GAZA
25 ÁRBOL LIFA
26 MONTE DE CONDE PETIE (LADO SUR)
27 MONTE DE CONDE PETIE (LADO NORTE)
28 MADAIN SARI
29 PASAJE DE LOS FÓSILES
30 ALDEA DE LOS MAGOS NEGROS
31 PANTANO DE LOS QU
32 PALACIO DEL DESIERTO
33 ISLA DE LOS RESPLANDORES
34 DAGUERREO
35 CONDE PETIE
A TEMPLO DEL AGUA
V TEMPLO DEL VIENTO
F TEMPLO DEL FUEGO
T TEMPLO DE LA TIERRA




28
27
26
25
31
32
35
T
29
30
1
2
36
8
3
13
6
4
7
5
11
9
19
12
10
18
14
15
16
17

Haciendo planes

Empiezas el juego como un jovencito llamado Yitán. Estás en una nave comandada por el grupo renegado de ladrones Tantalus. La sala está oscura como la boca del lobo; antes de encender la vela del centro de la estancia, recoge el dinero del rincón superior a mano izquierda y lee el letrero de la derecha y coge la poción cercana. Al ver que se enciende la luz, un grupo de pinta sospechosa entra en la sala. Por suerte son tus compañeros. Después de darle un rato al palique, llega un hombretón con una máscara de dragón yos desafía a todos a luchar. Esto no es una auténtica pelea; el tipo no ve tres en un burro con esa estúpida máscara puesta, y por lo tanto sus ataques no son muy contundentes. Usa el comando Robar con él hasta haberle afanado una poción, la Manilla y el Matamagos. Luego usa el comando Atacar hasta que se le caiga la máscara. ¡Resulta que es tu líder, Bakú! Éste os retará cada vez que crea que aflojáis el ritmo.

De hecho, la auténtica razón de que Bakú esté aquí es celebrar un reunión para el siguiente trabajito. Os han contratado para secuestrar a la bella princesa Garnet, disfrazados de banda de artistas ambulantes. A Yitán y Blank les corresponde capturar a la princesa mientras los demás representan la función.



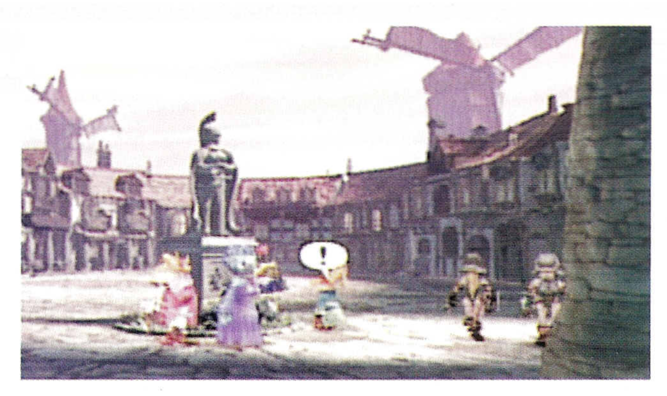




Bienvenido a Alexandria

Te encuentras controlando a un pequeño y torpe mago que acaba de llegar a la ciudad. Es una ciudad muy grande para un chico como él y, claro, está asustado. ¡Está tan abstraído mirando a su alrededor que no para de tropezar con la gente! Una muchachita se topa con él. Todo el mundo tiene prisa hoy, ¿qué es lo que pasa? La amable niña se detiene y se disculpa por tirarte al suelo. Al parecer se te ha caído algo. Es una entrada, pero ¿para qué? Antes de que puedas averiguarlo, ella sale pitando. No importa, encontrarás a alguien que pueda decírtelo.

Date la vuelta y vete por donde viniste. Te encontrarás en un área abierta con una estatua en el centro. General Madeleine, ¿eh? Murió a los 13 años ... pobre. Tras la estatua encontrarás una poción. Echa un vistazo alrededor del perímetro; alguien ha dejado sus cartas tiradas por ahí. Hay una carta Zombi, una carta Quelonoide y una carta Hombre Reptil. Vuelve al callejón y entra en la casa a mano derecha. Habla con la anciana. En esta sala hay montones de cosas por recoger; a ella no le importará, ¿no? En el lado de la escalera que hayal fondo de la sala hay 9 guiles y una poción, cada cosa en un rincón distinto. Sube la escalera y busca una carta Fang. También puedes buscar en el material estampado de la pared al otro lado de la sala. ¡Nuestro amiguito se mareará tanto que se caerá!



Sal de la casa y ve calle arriba. A la izquierda encontrarás una poción. Cruza la arcada. Un grupo de nobles está siendo escoltado a alguna parte. ¿Qué han hecho de especial esta vez? Nada, seguro. Echa una mirada al interior de la taberna. Ahí dentro esperan una noche ajetreada, pero siguen sin decir qué está ocurriendo. Hay una poción en el rincón de abajo a la derecha, una carta Flan en la esquina inferior izquierda y 27 guiles en el pequeño recoveco de la izquierda. Las escaleras están rotas; la mujer dice que igual las arregla ... algún día. Sal afuera y habla con Hipito, a quien los nobles le merecen la misma opinión que a ti. Mira en la hierba junto a él para hallar una carta Duende. La gente debería tener más cuidado con sus pertenencias.

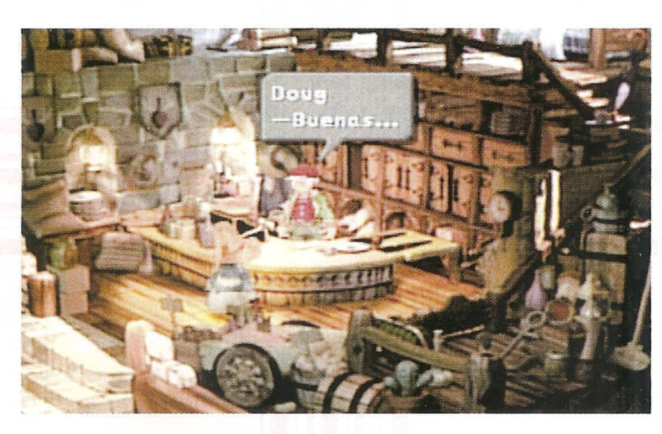
Una entrada falsa

Sigue andando hacia la izquierda hasta llegar adonde está Mick, quien se encuentra en la entrada. ¡Ah, ya veo! Es una entrada para el espectáculo. Debe ser ahí adonde va todo el mundo. Tendrán que sellártelo en la taquilla de la plaza o de lo contrario no te dejarán entrar. Lee el cartel al otro lado de la carretera: Botica de Doug. Más te vale entrar ahí. Hay 38 guiles en el rincón. No necesitas nada, así que no dejes que te enrede para que te gastes tu recién adquirido dinero.

Continúa explorando tras pasar la arcada y encontrarás la taquilla. Un momento, ¿no es Hipito ése de ahí? El muy tarambana ... ¿Pero de qué habla? Vete a la taquilla y habla con el taquillero. Al fin alguien te cuenta qué es lo que pasa. Pregúntale qué función dan hoy. Al parecer, la compañía Tantalus representa 'Quiero ser tu canario'. Suena fantástico. Ve haciéndole preguntas sobre la obra hasta saciar tu curiosidad. Ahora pregúntale acerca de Alexandria. Te contará lo raro que se ha estado comportando la reina Brahne últimamente y que su hija, la princesa Garnet, es la chica más bonita de esos pagos. ¡A esa chica tú tienes que verla! (en este momento puedes hacerte con las cartas Duende, Fang y Drabolik si vas al campanario y tiras de la cuerda de la campana). Después de toda esa información, no olvides sellar tu entrada. ¿Qué? ¡No puede ser falsa! Está claro que al vendedor de boletos le das pena, así que te da tres cartas de juego: Duende, Fang y Esqueleto. ¡Mola! Luego dice que deberías ir a ver a Jack el del callejón para saber cómo jugar al juego de cartas.

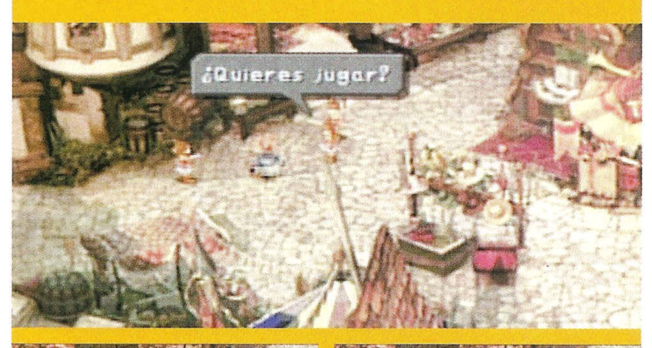
Echa un vistazo alrededor. En esta zona hay muchas cosas por mirar. Hay una ala de fénix cerca de la puerta, y una estatua de los 'Tres valientes caballeros Pluto' a la derecha. En la orfebrería encontrarás un éter, y en la tienda que está aliado un anuncio de reclutamiento para ingresar en el batallón Pluto. Parece divertido; tal vez deberías hablar con el capitán. No hay nada que recoger en la posada, pero vale la pena subir las escaleras sólo por la vista desde el balcón. Eh, hay unas chicas saltando a la comba ahí fuera. Quizá te dejen jugar si se lo pides bien (mira el recuadro 'El Rey de la comba' para más información sobre cómo jugar).





EL REY DE LA COMBA

Éste es el primero de los muchos subjuegos en los que puedes participar. Habla con la chica del centro y te preguntará si quieres probar. Según lo bueno que seas podrías ganar unos premios la mar de apañados. Usa el botón X para que Vivi salte. El truco está en pulsar el botón X en cuanto Vivi toca el suelo; así conseguirás saltar la comba. Tras 20 saltos bien ejecutados, las chicas te darán algo de dinero suelto. En este instante las chicas mueven la cuerda un poco más rápido. Tras 50 saltos bien dados,







consigues la carta Cactilio. Ahora la comba irá más rápido aún. Al cabo de 100 buenos saltos recibes la carta Genji. Pasados 200 brincos te harás con ila ansiada carta Alexandria! Si puedes adaptarte al aumento de la velocidad y llegas a 300 saltos, serás premiado con una carta Pata de gato. Y si estás muy inspirado y llegas a los 1.000 saltos, conseguirás el premio Rey de la comba.

Los tejados



Ya basta de diversión por ahora. Deberías ir a buscar a Jack el del callejón. Baja por el callejón que queda cerca de las tres chicas. Cuando el cartelista se cansa de tomarla contigo, un ratoncito viene a hablarte. Mmm, te resulta familiar. ...y parece un rato espabilado. Hay en él más de lo que parece a simple vista. Acepta su oferta; después de todo quieres ver la obra, ¿no? Cuando la costa esté despejada, agarrará la escalera y saldrá corriendo. Espérate un poco por ahí.. Un hombre baja por el callejón. Tal vez sea Jack el del callejón. Cuando te dispones a hablar con él, ¡va y te atraca! ¡Corre tras él! Maldición, parece que se ha escapado. No importa, vuelve con el ratoncito. Eh, hay alguien más. Esta vez seguro que es Jack el del callejón. Éste te enseñará las reglas del juego de cartas. No te pierdas ningunas de sus palabras. Al finalizar la lección te da la oportunidad de jugar con él. Hazlo sólo después de haberte leído la sección Tetra Master de esta guía. Gracias a las chicas de la comba tienes unas cartas magníficas y no te conviene perderlas tan pronto.

Regresa al callejón. Las escaleras están cortadas. Quizá estén terminadas la próxima vez que vengas. Alcanza al pequeño pillastre pero no lo sigas aún al campanario. Lee el letrero sobre la comba que hay en la pared, sólo por recordarte lo bueno que eres. Luego entra en la casa junto al campanario. Hay algunos colirios en el rincón. Zalia no te deja pasar, así que sal afuera. Cuando vayas hacia arriba, Zalia se irá. No vale la pena volver; de todos modos sólo hay 3 guiles en el piso de arriba. Habla con los dos hombres o tómate unos somníferos: ¡ambas cosas tendrán el mismo efecto! El pequeño Tom (está cerca del agua, subiendo por el tablón) ha perdido a su gatito. Es de color marrón, así que esta te al quite por si lo ves. Vuelve hasta la entrada de la ciudad (donde hay una estatua en el centro). ¡Es el gatito! Tom te da las gracias y se lleva al minino consigo. Regresa a la zona del campanario y visita a Tom para obtener la carta Bom.

Entra en el campanario. Puedes recoger una poción y una tienda de lona antes de subir por la escalera. Al ir a subir, Kupó el moguri cae cómicamente desde arriba. Otro que entrará en escena es Stilzkin. Al parecer va a embarcarse en un viaje. ¡En fin, un poco rarito sí que parecía! Habla con Kupó acerca de la MoguRed y accede a llevarle su mensaje. Acepta siempre que los moguris te pidan que lleves una de sus cartas. Te conviene llevarte bien con ellos.

Guarda la partida y sube por la escalera. Ya estás en los tejados. Usa los palos para cruzar los huecos. Ratoncito elige un determinado camino, pero hay muchos sitios distintos por los que pasar. Explora todas las pasarelas para llegar al dinero que la gente ha ido guardando aquí.. El pequeño pillastre decide presentarse. Se llama Puck.. Tendrás asimismo la ocasión de confirmar tu nombre, lo cual está muy bien. Trepa por encima de las paredes del castillo y ¡prepárate a ver un grandioso espectáculo!







EMPIEZA EL ESPECTÁCULO

Desde luego, merecía la pena jugarse la vida en esos tejados. ¡El espectáculo es asombroso! Ésa debe de ser la reina Brahne: ¡vaya mole de tía! ¿Es la princesa Garnet ésa que está sentada a su lado? Qué bella es, ¿cómo pueden ser parientes? La princesa no parece muy feliz. ¿Cómo es que no se lo está pasando en grande? Algo pasa aquí.





El secuestro

Es hora de secuestrar a la princesa. Tu primer trabajo será conseguir que el público se quede totalmente ensimismado para que no se haga preguntas sobre nada raro que pueda ocurrir. Con una batalla con algunos excelentes efectos especiales debería bastar. Usa un par de veces el comando Magia X.Tras eso, ataca a Bakú y sus dos fieles. Ahora es momento de lucirse de verdad. Un duelo a espada servirá. Para esta pequeña representación tendrás que usar la cruceta y los cuatro botones pertinentes según aparezcan en pantalla. Al final tendrás ocasión de volver y hacerla de nuevo. Repite tantas veces como quieras. Cuanto más impresionante parezca, más dinero recibirás al acabar.. Puedes saber lo bien que lo estás haciendo si miras a cuánta gente has conseguido impresionar. Sería interesante que lo intentarás unas cuantas veces porque conseguirás mejores ítems si convences a muchos nobles.

Terminado esto, Yitán debe volver a la faena que tiene entre manos. ¿Recuerdas ese Matamagos que le birlaste a Bakú? Ahora es el momento de usarlo. Ve al menú Equipo y elige el Matamagos. Esta espada te permite aprender las habilidades Rayos X y Pirarse. Ve al menú Habilidades y pon piedras mágicas en las ranuras Mi héroe y Guiles al huir. Deberás ir con cuidado porque hay soldados de Alexandria patrullando el castillo. Al subir corriendo las escaleras te topas con una chica con una capucha. Sospechoso, ¿no crees? Echa un vistazo a su cara. Antes de que Yitán pueda decir nada, ella ya se ha ido. De pronto Yitán cae en la cuenta de que la chica era realmente ila princesa Garnet!

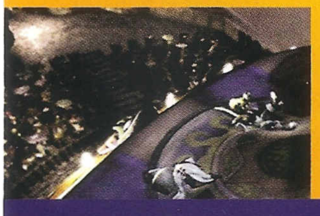
¿Quiénes son estos tipos? Tienen pinta de bufones de la corte y parecen unos alborotadores. Más te vale vigilar con ellos ... ivaya par de bichos raros! Tras contarle a la reina lo del paseíto de la princesa, el capitán Steiner y la generala Beatrix son enviados a por ella. Esos dos compiten un poco entre sí. ¿Cuánto nos jugamos a que acaban enrollándose?

Ahora te harás con el control de Steiner, capitán del Batallón Pluto. No parece que estén muy bien organizados; de hecho, son más bien un chiste. Sigue a los caballeros al vestuario. Ponlos a punto y mira después la lista de la pared. Ten una charla con Moshu antes de irte y lee la carta con él. ¿De modo que algo asombroso ocurre si saltas a la cuerda muchas veces? ¿Qué podría ser? Guarda la partida y píllate la cola de fénix que hay en el rincón de la estancia. Ahora tendrás que preguntarte adónde ha ido la princesa. Sube las escaleras e interroga a los guardias. ¿La guardia Beatrix? Lentorros y garrapatas chupasangres es como debieran llamarse. No se reirán tanto cuando encuentres a la princesa. Tal vez la reina te concederá un reino para que lo cuides.

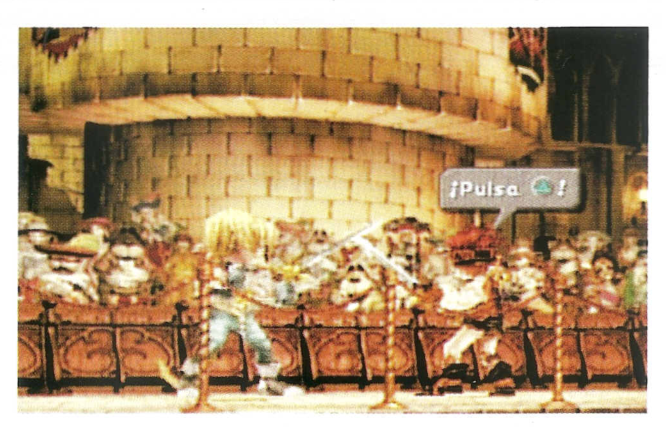
Sal al exterior y habla con la reina, quien te dará un Traje de Seda. Sal al vestíbulo principal. Comprueba las salas de los lados y entra en la cocina. Desde luego esa tía está cualificada para ser la cocinera jefa: idebe de haberse zampado una burrada de pasteles para haberse hecho así de grande! Nadie parece saber dónde se encuentra la princesa. Estará en algún lugar de ahí fuera. Haz que ese soldado hogazán levante su perezoso trasero: ino es momento para contemplar las musarañas! Tras llegar a unos cuantos callejones sin salida, acabarás en la escalera de caracol. Menos mal que haces ejercicio, de lo contrario no hubieras podido subir corriendo hasta arriba del todo. Ah, ahí está, junto a un joven pillo que la está molestando. Qué demo ... ii¡no!!!

MALABARISMOS

Es en esta secuencia de vídeo cuando empiezas a entender un poquito más a Yitán. Parece que después de todo podría ser un buen tipo. Como es de esperar, se queda horrorizado cuando la princesa cae. Pronto recobra la compostura al ver que se ha agarrado a una cuerda. Steiner reacciona por su juramento de proteger la vida de la princesa, mientras que en el caso de Yitán, el trabajo que tiene que cumplir no es lo único que lo mueve. Y lo que es más importante, Yitán lo hace con estilo, mientras que Steiner no hace más que quedar como un idiota. ¡Bonitas zapatillas!









La huida

Ahora estarás a bordo del Prima Vista. Persigue a la princesa por su interior. Ruby se interpone en tu camino; algo te dice que bebe los vientos por Yitán. ¡Jolín, los triángulos amorosos son muy interesantes! Finalmente te quedarás con la princesa a solas. Resulta que en realidad ella quiere que la raptes. Bueno, basta de charlas. El comandante llegará en breve. Necesitas un plan. Por suerte, Cinna ya lo ha arreglado todo.

Steiner está justo detrás de ti, pero no te preocupes. Ese soldado Pluto lleva una vestimenta de lo más extraña; se parece una pasada a Blank ... El portillo secreto conduce a la sala de máquinas. Gira la válvula del generador a la izquierda y luego a la derecha. En ambas ocasiones, las vibraciones harán que se desprenda un cofre de tesoros. ¿Qué hacían arriba, para empezar? Baja las escaleras y píllate la cola de fénix y el ala de fénix. Corre a la siguiente sala.

De algún modo, Steiner ha conseguido hallar un atajo. Tal vez no sea tan estúpido como parece. No importa, contra vosotros tres no tiene nada que hacer. Antes de atacarla, usa la habilidad Rayos X de Yitán para ver qué lleva Steiner encima. Mángale el Traje de Seda y la Gorra de Cuero delante de sus narices. Luego atácale sin cesar. Steiner se desesperará y usará uno de sus movimientos Esgrima. Lo gracioso es que sólo consigue liberar a los buris que Blank guardaba como último recurso. ¡A volar tocan!

Bueno, los de la panda de Tantalus son desde luego unos consumados actores. Mejores de hecho que muchas de las estrellas de cine. El público está absorto, pero eso no importa porque Vivi está a punto de arruinar la función. Los del batallón Pluto lo persiguen por el escenario, donde se asusta y usa su magia de fuego. La identidad de la chica de la caperuza queda al descubierto; ¡ahora sí que tienes problemas!





Concentra tus ataques contra Steiner. No te preocupes por las invocaciones de la princesa; a estas alturas ni siquiera sabe qué es una invocación. Steiner no tardará en caer y sus soldados se largarán a su casa. Ahora viene el auténtico problema ... las defensas del castillo.

LA REINA BRAHNE ENSEÑA SUS CARTAS

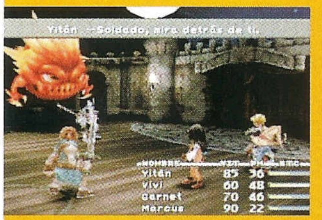
Esto no va bien. Intentar proteger a la princesa sería comprensible, pero es más que probable que las defensas del castillo maten a todos los que van a bordo, ¡incluida la princesa! ¿Qué le pasa a la reina? Es casi como si la princesa fuera indispensable ... Parece que el Prima Vista puede huir, pero entonces viene el arma secreta del castillo.





¡DETRÁS DE TI!

Luchar con Steiner es el menor de tus problemas. Esa bomba tiene muy mala pinta y aumenta de tamaño a cada segundo que pasa. Sigue atacando a Steiner. Necesitas librarte de él o bien convencerlo de que deje de actuar como un idiota. ¡Si por lo menos mirara detrás de él! Al final acaba haciéndolo, pero para entonces es demasiado tarde.





De alguna manera, el Prima Vista permanece de una sola pieza, pero está muy maltrecho y pierde altura a una velocidad alarmante. A duras penas deja atrás las murallas de la ciudad y se estrella en medio de una fuerte explosión contra el bosque de más allá. La reina maquina algo y nada bueno puede salir de ello.

El Bosque Maldito







La princesa, Steiner y Vivi han desaparecido. Deben de haber salido despedidos, lo cual significa que podrían estar en cualquier lugar. Habla con Mumi el moguri para enterarte de qué son las STA (Secuencia en Tiempo Actual). La princesa está en apuros: más te vale ir a buscarla. Píllate la cola de fénix detrás del Conductor y organiza tu equipamiento. Ponte el Traje de Seda: aunque no tiene habilidad alguna, brinda mayor protección, y siempre puedes aprender más tarde la habilidad Mi héroe. Guarda la partida con Mumi y pasa después a través del tronco hueco para aventurarte en el interior del Bosque Maldito.

A lo largo del camino encontrarás fangs y duendes. Mira la sección Enemigos al final de este monográfico para averiguar qué les puedes robar. Tu Matamagos los eliminará con un solo impacto, así que no dejes que te entre el pánico. Permanece en esta zona durante cuatro o cinco batallas. Una vez acostumbrado a la disposición de comandos y la localización de los ítems, sigue adelante.

Darás con el trío de desaparecidos en la siguiente área. Vivi está tendido en el suelo, muerto de miedo, mientras que Steiner se enfrenta a la extraña criatura que retiene a la princesa. ¡A por él, Steiner!

Bakú no atiende a razones. La princesa está en un gran apuro y él no quiere dejar que Yitán vaya tras ella. ¿Qué puede hacer? Bueno, afanar algunos ítems sería una buena forma de empezar. Píllate los Guantes Bronce del cofre. Sal a las escaleras y podrás asistir a tres STA sobre Steiner, Ruby y Cinna. Baja las escaleras y recoge la Manilla del cofre. Habla con Blank. Parece que Vivi se está recuperando; tal vez deberías ir a verlo. Hazte con el éter que hay en el cofre de la sala y el guil de la litera.

Yitán se pone a pensar en la princesa. ¡De ninguna manera piensa dejarla ahí fuera! Blank sugiere volver a hablar con el jefe. Toma el éter del cofre de aliado y registra la sala al pie de las escaleras en busca de un Casco de Goma. Entra en la sala de reuniones, donde hay una poción. Bakú te reta a una pelea. Vuelve a salir y arremángate. Bakú lleva una ultra poción y un Sable de Hierro para Steiner. Es posible que te cueste arrebatárselo. Atácalo hasta que se harte. Cruza la puerta de la parte inferior de la pantalla y recoge la Gorra de Cuero. Ya es hora de que reúnas a tu equipo. Ve a hablar con Steiner. Se hará de rogar, pero accederá a venir. Hazte con el éter de esta sala y dirígete al aposento de Viví..



¡TRANCE!

Al principio de la batalla, del cuerpo de Yitán surgen unos haces de brillante luz azul. Se trata de su habilidad Trance, y aparecerá siempre que la barra de un personaje esté llena. El Trance de Yitán le permite usar sus habilidades especiales. Hay una habilidad distinta para cada conjunto de espadas que recojas. Como tienes dos series diferentes de espadas, tienes dos movimientos disponibles. Deberás recurrir a Energía Libre para no dañar a la princesa. En principio podrás usar dos veces este movimiento antes de que Yitán vuelva a su estado normal. No pierdas de vista la saluU de la princesa. Si se pone por debajo de 40 de Vit, haz que Steiner le dé una poción.





La planta se retira, llevándose consigo a la princesa. Cuando vuelve captura a Vivi y tendrás que volver a luchar contra ella. ¡Esta vez va a morir! Una vez más, no pierdas de vista la salud de Vivi. La planta tiene un Sable Ancho y una Manilla de cuero. Róbaselos y ataca con toda tu potencia. Al final se desplomará y soltará al pequeño mago, excretando al morir un gas que adormece a Steiner y Viví.

Buscando a la princesa

Ahora que tu grupo está completo, necesitas equiparte. Dale a Steiner los Guantes de bronce y a Vivi la Manilla y el Traje de seda. Ahora Vivi puede usar el hechizo Electro. Ve a la pantalla de Habilidades y equipa a Steiner y Yitán con todas las suyas. Si vuelves a la habitación de Vivi podrás descansar un poco antes de salir.

Despídete de Bakú (se encuentra en la sala de control) y vete para fuera. Antes de irte, Blank te da el antídoto y una nota de Bakú. Cinna está fuera esperando; más te vale comprarle dos o tres antídotos y algunos colirios. Guarda la partida con Mumi.. Éste tiene una carta para que la leas. Es de Ruby, y dice que le va bien. ¿Quién es ese extraño del que habla? No importa, seguro que ha vuelto a estar soñando.

Ya sabes qué enemigos puedes esperar encontrarte en este bosque, o sea que no deberías tener problemas. Habrá por el camino un par de STA que te mostrarán cómo van las cosas en el lugar del accidente. Cuando llegues a un montículo herboso, vete hacia la izquierda y echa un vistazo a la cascada. Ve tirando a la derecha hasta llegar a una fuente; su agua te revitalizará, así que échate un buen trago. En el tronco de árbol está Monty escondido. Dale la carta de Kupó. También acaba de recibir carta de Stilzkin. Léelas ambas y guarda la partida.



Monty deja entender que acaba de ver a la princesa. ¡Quizá no sea demasiado tarde!

En las siguientes áreas te las verás con un nuevo adversario, el Dendromera. A estas alturas el enemigo sabe que vas para allá. ¡Prepárate!

JEFE CEFALÓPODO

VIT: 1200
PH RECIBIDOS: 5
ÍTEMS QUE LLEVA: Casco de hierro, colirio
ÍTEMS RECIBIDOS: Cola de fénix
ATAQUES: Polen (Ceguera), Electro, Tentáculo

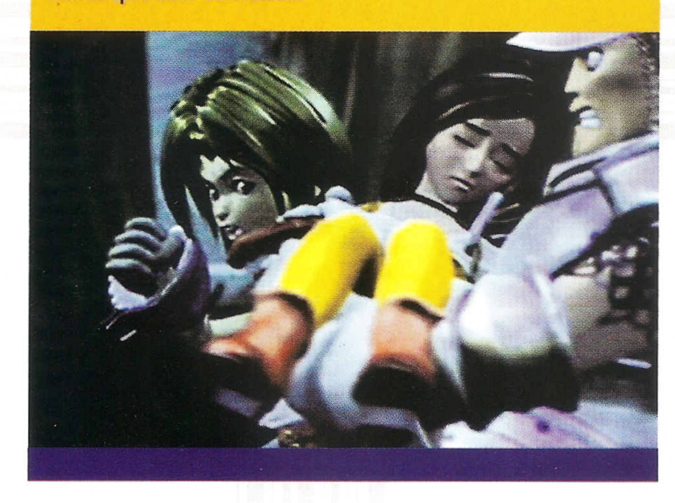




El ataque Polen de este jefe lanzará Ceguera contra todo tu grupo, lo cual significa que la mayoría de ataques físicos no le alcanzarán. Contrarréstalo con colirios. El jefe lleva algo que vale la pena robar: un Casco de Hierro. Agénciatelo y dedícate luego a matar a esta inmunda bestia.
El ataque del tentáculo se llevará unos 25 de Vit. El ataque Electro sólo les resta 30 de Vit a Yitán y Vivi, pero Steiner sufrirá el doble de daño porque lleva armadura. Ataca con la magia Piro de Vivi y el Sable mágico de Steiner. Hacia el final de la batalla aparecerá Blank. ¡Parece que le importáis, después de todo! Sólo hacen falta unos cuantos impactos más para liquidar a este jefe.

¡CORRE!

Liberada la princesa, Yitán le da el antídoto de Blank. Por desgracia se acercan más malas noticias. Unas hordas de insectos están viniendo por todas las entradas. Más vale que echéis a correr. Hazte con el Sable de Hierro de Blank y tú dale a él el Sable Ancho y la Manilla. Luego dale enseguida a Steiner el Casco de Hierro y el Sable de Hierro y vete a Habilidades. Desactiva AntiVeneno y activa AntiCeguera y Nivel 1. Los únicos enemigos que te encontrarás de ahora en adelante son arañas. Puedes enfrentarte a tantas como quieras. Cuando te hartes, sólo tienes que salir corriendo.



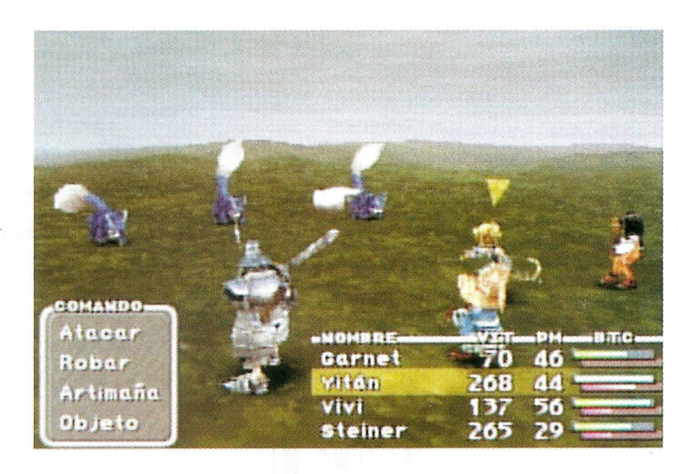
La Caverna del Hielo

Blank y el resto de la cuadrilla de Tantalus han desaparecido en el bosque petrificado. No hay nada que puedas hacer: sigue adelante. Por la mañana Monty sale del bosque. Mediante una STA podrás escuchar a hurtadillas cómo Mogutaro le enseña unas cuantas cosas a Mogujiro. Léelo todo antes de irte. Desde luego ese Mogutaro sabe un montón, aunque es un poco arrogante. Monty te da la Flauta de moguri. Puedes usarla para llamarlo en cualquier momento en la pantalla de mapa (sólo has de pulsar .); esto te permite usar una tienda de lona o guardar tus avances. Pero no los llames sin motivo alguno o se mosqueará.

Llegados a este punto deberías equipar a Garnet con la Manilla, la Gorra de cuero y el Traje de Seda. Si no te sobra ninguno de estos ítems, tómalos de Vivi (Manilla) y Yitán (Traje de Seda), ya que no les pueden enseñar nada. Debes ir a la Caverna del Hielo, pero no volverás aquí en mucho tiempo, de modo que explora un rato. Por aquí hay mus y pitones. No te harán ningún daño y no llevan nada útil. Es increíble que se molesten en desafiarte, ¡si morirán en menos que canta un gallo! Sigue el valle en dirección oeste hasta llegar a una arcada. Ésta es la entrada llamada Arco de Mélidas, que divide Alexandria y Burmecia. La gente de dentro no te quiere abrir la puerta, pero si Yitán piensa en alguna otra cosa aparte de las mujeres podrás comprar algunas pociones, siempre que hables con la chica de dentro. Antes de irte registra los cofres de detrás de la valla. Vuelve a través del valle en dirección a la Caverna del Hielo (está cerca de la entrada al Bosque Maldito, concretamente al sur).

Al parecer Vivi cree que por la Caverna del Hielo es posible salir de la niebla. Pobre Vivi, ¿tendrá parientes? Seguramente será mejor seguir adelante, antes de que Steiner vuelva a meter la pata. Hay un cofre en la primera estancia; pulsa X delante del escalón para llegar hasta él. Dado que se trata de una Caverna del Hielo, los enemigos de aquí temen los ataques con fuego. Los Diablillos os narcotizarán con su Jugo somnífero. Despierta a los afectados atacándolos. El Piro de Vivi o el Sable mágico de Steiner darán buena cuenta de estos molestos enemigos.

Entra en la segunda zona. Examina el área que hay en lo alto de las escaleras de la derecha. Parece como si hubiera algo debajo del hielo. Vivi debería poder traspasarlo. Derrite el hielo y hazte con el éter. Acércate a las escaleras del centro de la sala. Hay un camino oculto justo a su derecha que te lleva al cofre a mano izquierda. Píllate la poción y entra en la sala contigua. Sigue el camino de la izquierda hasta que aparezca el signo de exclamación. Vivi puede usar su magia para dejar al descubierto un elixir. Baja al lado derecho de la caverna. Yitán puede trepar por el tronco helado para hacerse con la poción. Debe de haber alguna forma de llegar al otro cofre. Prueba a hacer que Vivi funda el hielo que rodea la base del tronco. Ja, ja,ja, es un ... Matamagos. Bueno, vale, ya tenías uno, pero deberías conservarlo porque más adelante te será de utilidad.



Dirígete a la siguiente caverna. Hay un cofre a tu derecha. Sigue el camino de la izquierda y pide a Vivi que atraviese la pared. Hay una Manilla de Cuero al final del camino. Deberías dársela a Yitán, ya que con ella podrá aprender Matabestias. Asegúrate de equiparlo en el menú de Habilidades si quieres que lo use y equipa a Vivi con una Manilla. Pasa a la siguiente cueva. Si sigues el camino de la izquierda llegarás a un altar de piedra sobre el cual hay un bloque de hielo. Parece que dentro hay algo. Vivi derrite el hielo para descubrir ¡un moguri! ¡Eh, tranquila, señorita, que acabamos de salvarle la vida! Moisu te pedirá que le entregues correo a Gumo. También tendrás el placer de volver a escuchar a Mogutaro. Lee todo lo que te cuenta. No grabes aún la partida. Vuelve afuera en dirección a la siguiente área.

¡Vaya rasca que pega ahí fuera! Pero vaya, tampoco hace un frío como para desmayarse; ¿qué es lo que le pasa a Vivi? ¿Steiner también? Uf... qué sueño ... apenas ... puedo ...

Uau, debo de haberme dormido. ¿Qué era ese sonido tintineante? Más vale que guardes la partida antes de seguir adentrándonte. Visita la caverna de Moisu. Ponte el Traje de Seda, cúrate y graba tus progresos. Es hora de averiguar qué demonios está pasando.

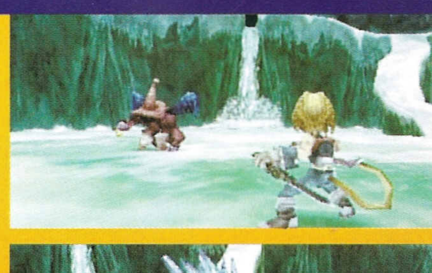


JEFE ZILLION

NIVEL RECOMENDADO: 7
JEFE: Vals Negro 1
VIT:250
fTEMS QUE LLEVA: Panacea, Traje de seda
ATAQUES: Piro, Hielo

De modo que éste es el tipo que está causando los problemas. ¡Ahora verás! Ignora al lillion de momento y concéntrate en el Vals Negro. S610 cuenta con dos ataques, ambos bastante penosos. Róbale los ítems y dale fuerte hasta derribarlo.

JEFE: Zillion
VIT:600
PH RECIBIDOS: 5
fTEMS QUE LLEVA: Dagas de mitrilo, éter
fTEMS RECIBIDOS: Cola de fénix, ultrapoción
ATAQUES: Aletazo, Tsunami, Hielo, Hielo+







Tu amo está muerto, ¿no deberías largarte? ¿No? ¡Eso ya lo veremos! Mángale los ítems y luego ataca. Este jefe tiene tres fases. Si recurres a un Trance no las verás todas, ya que tu Infierno lo matará enseguida.
En la fase 1,la gema emite un brillo azul. El lillion usa su ataque Aletazo e Hielo. En la fase 2, el brillo es rojo; el lillion emplea su potente ataque Tsunami, además de Hielo+. En la tercera fase, la gema desprende un fulgor amarillo y la bestia se vuelve un poco loca.
Tú tranqui: en esta fase la matarás con un solo impacto.
Debería haber imaginado que esos dos tenían algo que ver. Tendrán lo que se merecen. ¿Vals Negro 2 y 37 Que vengan, que vengan. ¡Se les quitarán las ganas de reír cuando hayamos acabado con ellosl

La Aldea Dali

Tras comprobar cómo está el grupo, dale a Yitán las Dagas de mitrilo para que pueda aprender la habilidad Arte de ladrón. Equípalo con el Traje de cuero a fin de que termine de aprender Mi héroe. Vuelve al área del jefe y sube la cuesta.

Parece que la princesa quiere que la llamen Daga; muy bien, ¡lo que sea con tal de que se esté callada! Ahora estarás en la Meseta de Norchi, ya sin brumas, pero por desgracia no sin monstruos. Esta zona alberga viudas violetas y pitones. Asegúrate de robarles alguna Gema en bruto, ya que te va a hacer falta al principio de tu subtarea. En cuanto hayas conseguido alguna Gema en bruto, ve al bosque junto a la entrada de la Caverna del Hielo o al dibujo que hay en el suelo, cerca del poblado. Ve metiéndote en peleas dentro del bosque hasta que la música pase a ser una melodía llena de repiques. Ahora estarás frente a un personaje llamado Mu, quien te pide alguna Gema en bruto. A cambio de las gemas en bruto recibirás i1 O PH!

Es hora de echar un vistazo alrededor: detrás del bosque hay una puerta. No podrás cruzarla a menos que tengas un salvoconducto. No te preocupes, aún no te hace falta pasar por aquí.. Ve a visitar el observatorio de la montaña situada junto al pueblo. Frente a la casa hay algunos cofres y a la derecha algunos guiles. Dentro vive un hombre llamado Maurice. Le encanta el café y accede a darte su singular avión



en miniatura a cambio de tres tipos de café (Blumán, Kilimán y Mokka). ¡Eso suena a la segunda subtarea!

En la última parada en la Meseta de Norchi, asoma tras la esquina y date un paseo hasta la Aldea Dali.. Tras descansar un poco, te despiertas para encontrarte con que todo el mundo ha desaparecido. Deben de haberse ido a explorar. En la esquina hay un libro sobre cómo amasar millones, así como un antídoto y un juego de La Buenaventura del color.. En una STA, Vivi parece tener problemas con los residentes; ¿por qué le tienen tanto miedo? En una segunda STA, Daga se esfuerza por integrarse con la gente del lugar.. Mmm, aún le falta bastante. Con el tiempo lo logrará. Sal afuera para asistir a la tercera STA. Algo raro pasa en este pueblo. El dinero y la codicia trastornan a la gente; esto no me gusta nada. Vuelve adentro y habla con Gumo. Tienes correo para él. Léelo y guarda la partida.



¿Dónde está Vivi?

Es agradable tener algo de tiempo para explorar. Tal vez deberías invertir un poco de ese dinero bien ganado y que te quema en el bolsillo. Ve a la tienda de delante de la posada. La tendera Eva está muy orgullosa de sus cartas, así que es una buena oportunidad para conseguirte algunas nuevas. Con tus cartas no puedes fallar, de modo que rétala a una partida. Tiene una carta Yeti que quedaría muy bien en tu colección. ¡Hazte con ella! A ver qué tiene para vender. . Daga, Matamagos, Sable de acero ... no, todo eso ya lo tienes. Espera, te podría venir bien otra Manilla de cuero, y esas gorras con plumas molan bastante. Pero eso es todo. Equipa a Yitán con una Gorra con pluma. Con él puede aprender Anticeguera y Efecto extra, así que asegúrate de activarlos. Efecto extra permitirá a Yitán lanzar el efecto adicional oculto de su arma (por ejemplo, el Matamagos tiene como efecto adicional el silencio) contra el enemigo.

En este pueblo hay montones de cosas por hacer. Puedes mirar por la ventana de la posada para ver si ha vuelto alguien. Enfrente está la casa del alcalde. Éste parece estar de los nervios aunque se supone que es un afable pilar de la comunidad; ¿qué será lo que le está haciendo la Pascua? Ahí está Viví.. Parece un poco abstraído en sus pensamientos; mejor déjalo estar y prepárate para ver una STA con el posadero. Ve al molino para ver otra STA con Daga. El molino tiene una puerta cerrada y un portillo que alguien vigila. La puerta sólo se puede abrir con la Llave del alcalde. Seguramente ahora no sea buen momento para pedírsela. Toma el Aries que hayal fondo y sube por la escalera. Aquí arriba hay algunos cofres, pero no hay forma de llegar a ellos hasta que esas ruedas dentadas dejen de girar.

Sal afuera y habla con Marina junto al pozo. ¿Qué hace un chocaba en el fondo de un pozo? ¡Qué raro es este sitio! Vuelve a la tienda y ve a por Daga. L1évala de vuelta a la posada, habla con ella y espera a Viví.. Steiner trama algo en una STA, pero no es nada por lo que debas preocuparte de momento. Vivi tarda mucho en regresar. Algo debe de haberle ocurrido. Este pueblo te da mal rollo. La última vez que viste a Vivi estaba cerca del molino. Puedes preguntarle a esa persona del molino si lo ha visto. El portillo ya no está custodiado, así que ¡abajo se ha dicho!

Eh, ahí está Vivi.. ¿Adónde lo llevan? Más te vale estarte callado por ahora, al menos hasta que sepas qué está pasando. Hay montones de cofres por abrir, así que explora todas las salas antes de seguir avanzando. En un barril está el moguri Kumopu, que te pedirá que le entregues una carta a Mock. Al final encontrarás a Vivi; ¡lo han metido en una caja! Sácalo y equípate. Asegúrate de que todos lleven puesta una Manilla de cuero. Si Yitán ha aprendido su movimiento Rayos X, dale las Dagas de mitrilo. Si no, conserva el Matamagos hasta entonces. Cruza la puerta de arriba del todo. Aquí hay una máquina absorbe-niebla, junto con tres cofres y un nuevo enemigo: el Fantasma. Vuelve a la sala principal y sigue el camino junto a la máquina de niebla. Por aquí hay Wais: encárgate de ellos enseguida antes de que te roben, porque cuesta mucho conseguir estos ítems. ¡Rápido, viene alguien! Puedes ocultarte en la máquina. ¿Pero qué ... ? ¡Au!



Steiner está tan pesado como siempre. Habla con Maurice hasta que se vaya. Síguelo escaleras abajo y al interior de la casa. Cuando obtengas tu respuesta puedes irte.

Después de que Steiner mienta descaradamente acerca de la nave de carga, aparece un mago bastante feo. ¡Acertaste, es el Vals Negro 21

JEFE VALS NEGRO 2

NIVEL RECOMENDADO: 9
VIT:900
PH RECIBIDOS: 5
íTEMS QUE LLEVA: Peto de cuero, Sombrero
íTEMS RECIBIDOS: Éter, carta Sagnar
ATAQUES: Teleportación, Pira, Piro+, Electro, Hielo





Si ya te habías equipado, estarás listo **para hacerle frente. Matarlo es fácil; tan sólo asegúrate de robarle antes el Sombrero y el Peto de cuero. Hecho esto, usa a Daga para sanaros, dile a Vivi que defienda y ataca con los chicos. Hagas lo que hagas, no lances ninguna magia o el jefe usará Piro contra todo tu grupo.**

¡Al abordaje!

Tras tanto trajín deberías tomarte un descanso. Vuelve a la posada y guarda la partida. No hay nada más que hacer en éste pueblo, así que vuelve a la nave de carga. Oh, oh. Si no te das prisa se irá sin ti. iDaga, ahora no es momento para cavilaciones! Bonito trasero, por cierto ...

El humor de Daga cambia enseguida cuando ven lo que hay en la nave. Esas marionetas ... iestán vivas! Pero no pueden hablar. ¿Qué debe pasar por la cabeza de Vivi? En fin, ahora no puedes hacer gran cosa al respecto. Esta nave se dirige a Alexandria, así que más te vale encontrar una manera de darle la vuelta. Ve al extremo de la pasarela y sube por la escalera. Fantástico ... es Steiner. ¿Pero qué le pasa? ¿Es que todos los de Alexandria están siempre tan estresados? Tras echarte un rapapolvo de aúpa, Steiner decide confinarte en la cubierta superior. Pues vale, de todas formas aquí se está muy bien. Y además, aquí es donde está el timón.

Yitán cambia el rumbo de la nave. Poco se imagina que el Vals Negro 3 está observando de cerca. La masacre de magos que viene a continuación llena a Vivi de una rabia incontrolable. ¡Yo de ti no me metería con nuestro pequeño mago!



JEFE VALS NEGRO 3

NIVEL RECOMENDADO: 9
VIT: 1000
PH RECIBIDOS: 0
ÍTEMS QUE LLEVA: Coraza de lino, Sombrero, Duelistas
ÍTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Golpe, Piro, Electro+





Vivi está furioso y enseguida le sobreviene el Trance. Lanza un Piro+ y ataca con Steiner. Eso se le pulirá la mitad de la energía en un periquete. Luego sana o defiende con Vivi y Steiner y concéntrate en robarle los tres ítems al jefe. El mejor ataque de éste es Electro+. Este ataque relámpago de nivel 2 golpea a todo tu grupo, así que no pierdas de vista tu Vit. Manga los items y sigue atacando.
El Vals Negro perderá los papeles por completo y se largará a su nave. Daga ha hecho bien en virar la nave hacia la Puerta Sur, pero los problemas no han acabado aún, ni mucho menos. El Vals Negro sólo tiene una cosa en mente. ¡Matar, matar, matar!

Lindblum

Uf, por poco! Daga ya había estado aquí, así que sabe por dónde ir. Sube las escaleras hasta el cuarto de huéspedes. Hazte con el Brazal cristal y el éter de los cofres. Equipa a Steiner con los Duelistas y la Coraza de lino. Dale a Yitán el Brazal cristal.. Habla con Mock y dale el correo. Éste te pedirá a su vez que le entregues un mensaje a Atla. Guarda la partida y ve a hablar con Erin. La encontrarás al pie de las escaleras junto a una mesita (frente al cuarto de huéspedes). Yitán hace honor a su reputación de flirtear con todo lo que lleve falda ... ¡y sólo consigue que ella salga huyendo! Vuelve adonde fue el ministro Aubert. Éste te estará esperando en el ascensor y te lleva a ver al Gran Duque. Resulta que a dicho Gran Duque lo han convertido en ¡un buril ¿Qué puede hacer un buri contra un ejército de magos? Ay, Señor ... El estómago de Yitán ha hecho que vuelva a un viejo bar que



solía frecuentar. Aquí hay una guerrera burmeciana llamada Freija, a quien Yitán parece conocer muy bien. Mientras, Daga le habla a Cid de su madre. Fue Cid quien ordenó a Tantalus secuestrar a la princesa, ya que le preocupaba su seguridad. Cid también le dice a Daga la auténtica razón de su estado actual. . ¡Ah ya, debería habérmelo imaginado!

Tiempo para explorar

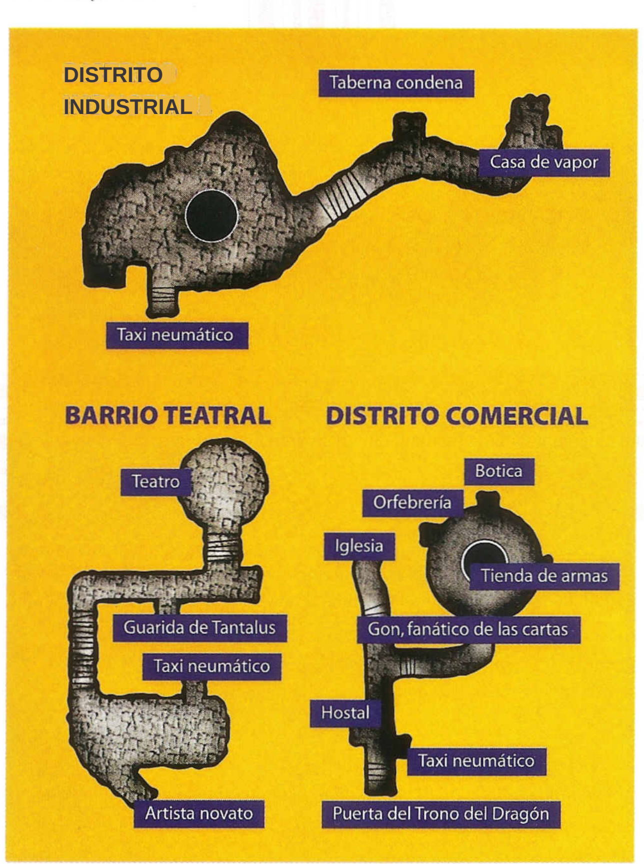
Tienes un poco de tiempo libre por delante. Vivi quiere irse por su cuenta, y está en su derecho. En una STA, Mogutaro te adoctrina sobre las Orfebrerías (sabrás más en su momento). Hay dos sitios en Lindblum que te han recomendado: la Orfebrería y la tienda de la Buenaventura del Color. A ver si das con ellas. Antes ve a ver a Monín, el moguri de la habitación de aliado. Te dará una carta de Ruby. Al salir verás una STA de Steiner. Usa el mapa para encontrar la casa de Gon, el fanático de las cartas. Enfrente hay un hombre llamado Sam, el pálido. Vale la pena desafiarlo a una partida, porque posee una carta Bomut. Gon no tiene ninguna carta nueva, ¡pero merece la pena vencerlo sólo por sentirte bien! Ve a la Tienda de armas. Compra un Matamagos (haznos caso), un Sombrero y algunos Brazal cristal. Ve a la Botica; no les quedan nueces de Kupó (¡maldición!), pero ya que estás ahí píllate algunas agujas de oro. Ahora es momento de ir a la Orfebrería. Hazte con los Duelistas, que se encuentran cerca de Torres. Vete enfrente del mostrador y habla con Wayne. Si has ido siguiendo la guía deberías tener suficientes ítems y guiles para poder comprar cualquier cosa. Aunque Organix es más potente y deberías hacerte con uno, equípate con un Sable Mariposa para poder aprender sus habilidades. Dale asimismo a Yitán la Bufanda amarilla.

Ve a la iglesia y reta al pequeño Yap a una partida de cartas. Para ser un chaval es muy bueno, pero sé perseverante porque tiene unas interesantes cartas Bomut, Drabolik y Gran Dragón. Es momento de explorar los alrededores del castillo. Dirígete a la Puerta del Trono del Dragón.

Ve por el Este a Pinnacle Rocks. Hay un letrero cerca de la entrada que avisa de que se ha visto un fantasma por la zona. Abre los cofres y vete. No te molestes en esperar a ver al fantasma porque no aparecerá. Aquí cerca hay dos bosques, ambos con Bom (además de viudas violetas y pelisaurus). Las Bom pueden darte algún problema, pero vale la pena enfrentarse a ellos, ya que cada uno te da 178 EXP También puedes participar en uno de los concursos. Tú dedícate a luchar y acabarás dando con el Ragtime. Responde correctamente para recibir 1.000 guiles. Cuando te canses, regresa a Lindblum ya la estación de taxis neumáticos. En una STA,Vivi logra hacerse con las últimas Nueces de Kupó de la botica. ¡Qué suerte tiene el tío! La abuela Margarita tiene una carta Libélula, así que desafíala a una partida. Cuando hayas ganado, métete en el taxi para ir al Barrio teatral. Habla con Mariana. Tiene una carta Mandrágora y una Quelonoide que no quedarán mal en tu colección. El empleado de la estación que tiene cerca también posee algunas buenas cartas, aunque lo más propable es que ya las tengas.

Vete de la estación para contemplar otra STA relacionada con Steiner. Hay una Gema en bruto en la casa de Miguel Ángel, el artista novato, y algo de dinero en los arbustos de fuera. Todo el mundo en este sector juega a las cartas, pero ninguno tiene nada por lo que valga la pena luchar. Baja por las escaleras a la Guarida de Tantalus y verás una STA con Daga. Ten una charla con los muchachos y, cuando se hayan ido, ve a por los cofres. No te olvides el MiniBurmecia de la litera. ¿Qué? ¿Otra STA? Eh, parece que después de todo la pandilla consiguió salir del Bosque Maldito. Baja las escaleras; hay un puñado de chifladas haciendo cola para ver a un actor llamado Brad. Seguro que es un cretino. ¡Ya es hora de irse! Ve con el taxi al Distrito industrial. Hay una Manilla cuero aliado de la estación. Saluda a la gente de la taberna. Recoge el Peto de bronce que alguien muy descuidado se ha dejado fuera y equípate con él. Visita la Casa de vapor. En el piso de arriba hay una carta libélula y un Sombrero.

Cuando vuelvas al cuarto de huéspedes, Daga se habrá ido. Como cabe esperar, Steiner se pone como loco, y, claro, la culpa es tuya. La princesa debe de haberse ido arriba para estar sola; el único problema es que el guardia no te dejará usar el ascensor. Ve al balcón de debajo del cuarto de huéspedes. Deberías poder engañar al guardia adormilado para que te siga. ¡Tachán! Muy astuto, ¿verdad? Ya puedes usar el ascensor para ir al piso de arriba. Dirígete a la izquierda en el cruce y sube a lo alto de la torre. Ahí está. Habla un rato con ella. Usa el telescopio para reconocer la zona. Cuando veas un signo de exclamación, pulsa X para ver qué es. Tras ver qué andan haciendo todos los demás, volverás otra vez al cuarto de huéspedes.



LA GRAN ((A ERIA

El festival es un evento que se celebra cada año en Lindblum. Se dejan ir un montón de animales en los tres distritos principales y luego es el turno de los cazadores. Cada batalla saldada con éxito le reporta al cazador determinada cantidad de puntos. El cazador que haya cosechado un mayor número cuando el tiempo llegue a cero, sera el ganador. Yitán, Freija y Vivi van a participar. Si gana Freija, recibirá un Anillo de coral. Los anillos de coral no tardarán en aparecer, o sea que no se trata de un gran premio. Vivi ganaría una carta. Yitán tiene la posibilidad de ganar 5.000 guiles. Si quieres vencer, más vale que sigas estos consejos ...

Distrito industrial. Lucha con el Fang que persigue al gato. Corre escaleras arriba y enfréntate al Mu. Combate con el Mu y el Gorrión artero que vuela por ahí. Dirígete al Barrio teatral. Hay un Mu dando vueltas en torno a un anciano frente a la estación. Dale duro y vételas después con el Fang que sale del teatro. Pasa de los gorriones y vete al Distrito comercial. Un gorrión se lanza sobre ti, de modo que tendrás que liarte a piños con él. Al pasar frente a la puerta de la derecha, un Mu te salta encima. Corre a la siguiente sección. Reta al Fang de la izquierda. Sube al área de la iglesia. Mata al Fang y ve luego a la Orfebrería. La criatura jefe, Sagnar, está esperándote. Freija







NIVEL RECOMENDADO: 13
EQUIPAMIENTO: Organix, Sombrero, Brazal cristal, Peto de bronce, Bufanda amarilla.

Acércate al taxi neumático y te llevará de forma automática al barrio teatral. Vuelve a meterte dentro y vete directo al

aparece para ayudarte. Para matar a Sagnar, en principio bastará con solamente cuatro ataques. Ten cuidado porque su movimiento Carga hace bastante daño. Si lo consigues matar finalmente, casi seguro que acabarás ganando esta prestigiosa competición.

Malas noticias

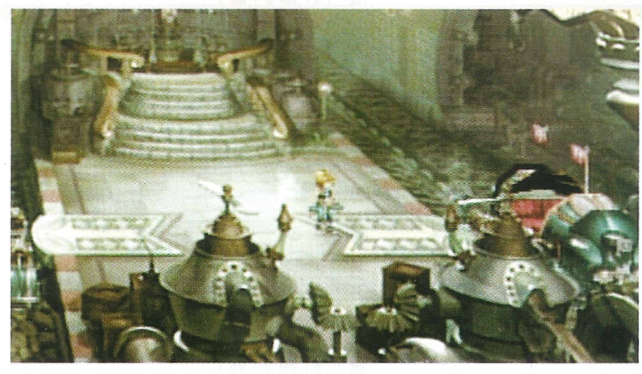
Durante la ceremonia de entrega de premios llegará un mensajero de Burmecia medio muerto. La guerra ha empezado. El hogar de Freija ha sido atacado por una banda de desalmados magos negros. Sólo puede tratarse de la reina Brahne. Daga quiere tratar de convencer a su madre para que desista, pero Cid y Yitán temen por su seguridad. Daga resuelve el problema poniendo somníferos en la comida de todos (recuerda que Yitán le dio unos cuantos) y escabulléndose con Steiner.

Cuando el grupo despierta, Daga ya hace mucho que se ha ido. Es una auténtica lástima, y el camino que te espera será aún más difícil sin una sanadora, pero tienes que ir a Burmecia. Equipa a tu panda lo mejor que puedas.

Usa el ascensor para ir al nivel inferior. Ve en tren a la Puerta del Dragón Marino. Ahí hay un solitario cofre que contiene una carta Bomut. Sube de nuevo al tren y esta vez ve a la Puerta del Dragón de la Tierra. Allí te encontrarás con el moguri Mondy. Lee el correo de Stilzkin (y compra alguna cosa si lo deseas) antes de irte.







Hacia Burmecia

La vasta superficie que se extiende ante ti es la Gran Llanura de Yun, hogar de legionarias, mushufushus, espín y wais. Ninguno debería suponerte un problema. Los mushufushus tienen un movimiento Contraataque venenoso; mientras vayas equipado con un AntiVeneno no tienes nada que temer. A la derecha de Lindblum hay un gran bosque. ¡Puedes participar en tu segundo concurso! Recuerda que las preguntas son aleatorias.

Encamínate al Bosque de los Chocobos. Ten cuidado porque en esta zona hay draboliks. Habla con Mene acerca de los chocobos y te dará una verdura Gysal e instrucciones para capturar a Choco. Sal del bosque y pulsa Rl para obtener una perspectiva a vista de pájaro del paisaje. Así es más fácil ver las huellas de los chocobos. Ponte en medio de las huellas y usa la verdura Gysal. Vuelve a lomos de Choco al bosque. Cómprale algunas verduras a Mene y pregúntale acerca del gran secreto. Resulta que no puede montar en Choco, pero tú sí. Juega al juego ¡A escarbar chocobo! (aunque tendrás que pagar). Juega hasta encontrar la tablilla grabada. Esta piedra es una chocografía. Vete del bosque y pulsa el botón .•.. Ajusta la chocografía para buscar el sitio a la orilla del riachuelo.

Hay un lugar al Sur de esta zona donde el río da al océano. Haz que Choco excave en busca de tesoros por esta área. Vale, como tesoro no es gran cosa, pero seguro que tarde o temprano encuentras algo muy bueno en el bosque, así que puedes volver aquí..

Dirígete a la Puerta Sur. Aquí es donde antes se encontraba la banda Tantalus. Repón tu salud en la fuente y píllate el éter y el codiciado café Mokka.

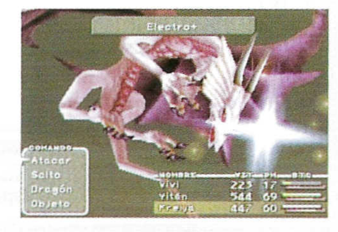
El último sitio que deberías visitar antes de ir a la gruta es el Pantano de los Qu. ¡Aquí es donde vive Mogutaro! Resiste la tentación de apalear su engreído trasero y atraviesa corriendo los juncos hasta llegar a un claro. ¿No es ésa Quina, la jefa de cocina del castillo? No parece que te preste mucha atención, pero si le atrapas una rana se pondrá a hablar contigo. Síguela hasta su maestra. Quera te pide que te lleves a Quina contigo en tus viajes. Mmm, esta cosa es muy rarota, pero necesitas toda la ayuda posible. Claro, ¿por qué no?

Parece que Vivi cree que Quera se parece a su abuelo Quan. ¿Cómo? ¿El padre de Vivi era Qu? Quale no quiere hablar de eso ahora. Vuelve al estanque de las ranas y deja que Quina pille algunos de esos batracios (cuantas más cojas más poderoso será el ataque ¡CROAC! y además si pillas muchas Quera te recompensará). Tu nueva compañera tiene una habilidad llamada Engullir. Si los enemigos están bajos de Vit, puede tragárselos enteritos. Quina aprenderá entonces la habilidad que los caracterizaba. No todos los enemigos tienen buen gusto, pero ¡tendrás que probarlos todos! Empieza comiéndote un Sapo gigante para aprender el ataque ¡CROAC! Ve en el chocobo a la Gruta de Gizamaluke; ¡deberías ir tirando para Burmecia! Equípate con las nuevas Botas de titán y entra en la Gruta de Gizamaluke.

Esto no es bueno: hay guardias burmecianos tirados por doquier, muertos. ¡Corre o llegarás demasiado tarde! Espera, hay un superviviente ahí parado. Parece que esa Campana Gizam nos va a hacer falta. Úsala para cruzar la entrada. Ajá, debería haber imaginado que detrás de esto estarían Ton y Son. Aparta a los magos de en medio y cruza la arcada. Mata a los siguientes magos para recibir otra campana. Ésta se puede usar para abrir las grandes puertas en lo alto de las escaleras. Un momento, ¿qué es esto? ¿Qué hace ahí una moguri? Resulta que Mogumí acaba de celebrar ahí su boda, ¡pero a su marido le cayó encima la campana! Sí, vale ... parece que cree que las Nueces de Kupó de Vivi lo solucionarán todo, así que dáselas. ¡Uau, eso sí que es un moguri fuerte! Toma la campana del cofre y pasa por la puerta a mano derecha. Los recién casados han recibido correo de Monín. Lee la carta y guarda la partida.

Se puede trepar por las enredaderas hasta una meseta, pero no es recomendable. Vale, de acuerdo, puedes subir ahí, ¡pero lo lamentarás! (los dragones que hay allí son, ahora mismo, demasiado duros para ti). Vuelve a la gruta; al salir, Mosi te da la Campana sagrada. Hay una escalera que recorre la sala. Ve por ella y recoge el Tres picos allí donde se cruza el camino. Dáselo enseguida a Viví. Vuelve adonde el guardia muerto al principio de la gruta. Puede dar un poco de grima, pero tendrás que registrar su cadáver para conseguir otra campana. Vuelve a la estancia de las puertas grandes y abre la puerta a tu izquierda. Aquí arriba hay otro Peto de bronce (dáselo a Quina). Con esta campana podrías abrir la puerta de la derecha, pero no te hará falta, ya que has seguido la ruta rápida. Usa la campana sagrada para abrir la puerta a la izquierda de la gran campana. Equípate con Organix y asegúrate de equipar con buenos sombreros a todos los miembros.

¿Qué será lo que hay ahí delante?







JEFE GIZAMALUKE

NIVEL RECOMENDADO: 13
VIT:2S00
PH RECIBIDOS: 5
ÍTEMS QUE LLEVA: Bastón de hielo, Tres picos, Elixir
ÍTEMS RECIBIDOS: Tienda de lona
ATAQUES: Topetada, Voz silenciosa (Mudez), Aqua

El guardián de los burmecianos tiene una gran cantidad de Vit. pero ningún ataque importante. Mientras Yitán haya aprendido Arte de ladrón, robar los ítems será fácil. En cuanto los tengas ataca con Yitán, invoca Electro con Viví y Salto con Freija. Si el jefe lanza Voz silenciosa contra Vivi, contrarréstalo con Hierba de eco. Aprovecha el Trance de Yitán y ¡listos!

La frontera

Mmm, de modo que aquí es adonde fueron. Todo el mundo está atento por si ve a la princesa, así que será difícil hacerle pasar la frontera. ¿Cómo diablos consiguió Steiner que accediera a meterse en un saco de verduras Gysal? Bueno, la cuestión es que funcionó. Hay una Pala de Martina a la izquierda según entras. Habla con la criatura de la izquierda, que se supone está arreglando la puerta; no es que seas un correveidile ni nada por el estilo, pero si lo metes en un apuro desviarás la atención sobre ti. Busca al Jefe de máquinas en el lado derecho y deja caer lo de las gansadas de su empleado. Ahora hay que quitar de en medio a esa mujer. ¡Perfecto! Le diremos que vaya a consolar a su despedido amigo (¡diantre, princesa, deja de dar patadas!). Ah, el camino está despejado. Oh, oh, nos han visto. ¿Qué querrá ahora? Ah,



supongo que necesitamos un salvoconducto para pasar.

Ahora que el guardia se ha ido, puedes bajar por el callejón y dejar salir a Daga. Explora la zona y habla con Gurimo. Éste te dará correo para que se lo entregues a Nazna. Coge la poción del cofre y compra algunos objetos si quieres. Graba la partida y sube al tren.

Burmecia

Vuelves a controlar al grupo de Yitán. Dirígete por el norte a Puerta Norte. Este lugar está bien vigilado, así que no intentes atravesarlo. Saquea los cofres y sal. Antes de ir a Burmecia, explora la zona. Hay hombres reptil, ninfas y esqueletos por todas partes. El área de la tormenta de arena es inaccesible por ahora, pero no te preocupes porque dentro de poco podrás darte un paseo por allí.

Burmecia está hecha un desastre. Hay cadáveres esparcidos por doquier, y la persistente lluvia arrastra toda señal de vida. ¡Debes darte prisa! Recoge la moneda stellazio Cáncer de detrás del carro a tu izquierda. Draboliks, wais mágicos y basiliscos patrullan la zona, así que estate alerta. Cuando llegas al balcón, Ton y Son te saludan. Siempre van un paso por delante, pero ya les llegará su hora. Elimina a los magos tipo A y sube las escaleras a tu derecha. Píllate la aguja de oro y sube las escaleras. El cofre en primer plano es en realidad un Cofre mágico: Derrótalo y cruza la puerta. Aún no podrás pasar por las puertas dobles, así que entra en la siguiente sala. ¡Uau, el suelo acaba de hundirse! Recuerda la posición de ese cofre por si vuelves alguna vez. Vuelve afuera (donde te atacaron los magos) y cruza la puerta de la izquierda. Examina los cofres y dirígete al piso de arriba. Hay otro Cofre mágico junto a la puerta. Ya sabes lo que debes hacer: apártalo de tu camino rápidamente. La siguiente sala no tiene nada de interés, pero te permite acceder al balcón, desde el cual puedes saltar aliado de enfrente. El burmeciano te dice que la campana (la que abre las puertas dobles) está debajo de la cama. Agénciate la Campana égida y abre el cofre; vuelve enseguida a las puertas dobles y usa la campana.

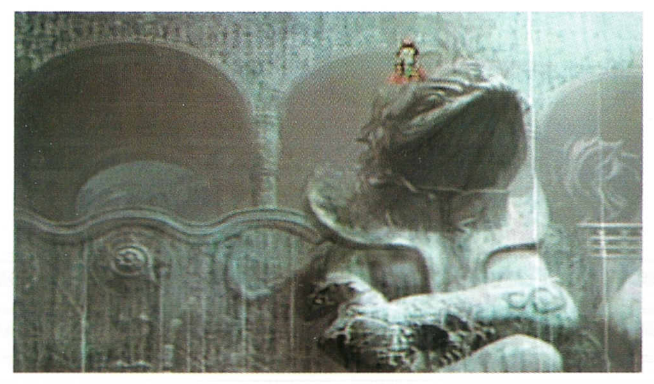
Dhan baja corriendo las escaleras con su familia. Al parecer hay magos negros por todas partes y no sabe dónde está el rey. ¿Habrás llegado demasiado tarde? Sube hasta arriba y cruza la entrada que tienes frente a ti. ¿Qué le pasa a esta gente? ¡Se dan todos por vencidos a la primera de cambio! Ahora estarás fuera, corre escaleras arriba y cruza la abertura del fondo a la izquierda. Lo primero es registrar los cofres. No contienen nada especial, pero todo ayuda, ¿no? El último Cofre mágico se halla a mano derecha. Pasa por las puertas dobles.

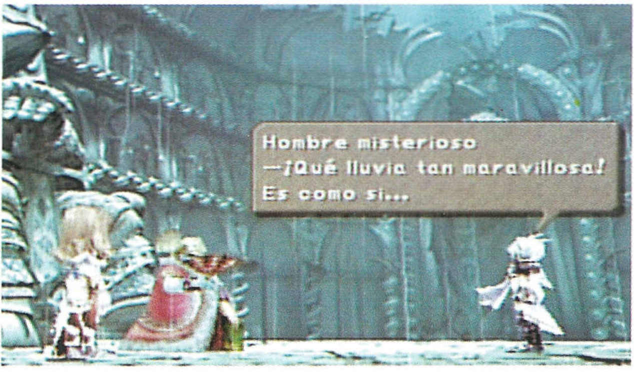
Enfrentamiento

Ahí está el castillo, sólo un poco más adelante. Mira la puerta de la izquierda. Eh, Freija, ¿seguro que sabrás usar esa lanza? Ah, pues sí. La Lanza de mitrilo le permite usar el Viento de Freis, un hechizo regenerativo para todo el grupo (no te olvides de equiparla). Ahora ve y mira la puerta de enfrente. ¡Gracias al cielo, es un moguri! Dale el correo a Atla. A cambio, ella te dará una Nuez de Kupó (ya sabes qué hacer con ella, ¿verdad?) y te pedirá que le entregues un mensaje a Moana. Cómprale sus tesoros y no olvides hacerte con el Bastón de rayo que hayal fondo de la sala. Bueno, bueno, bueno, esto ya empieza a ser como una reunión de amigos de toda la vida. Ya sólo falta que ... hablando del rey de Roma, ¡es Stilzkin! Descansa y graba antes de irte.

Al acercarte a las puertas del castillo te darás cuenta de que no hay forma de entrar. Yitán está a punto de ir a ver si descubre otra entrada cuando Freija da un salto de 15 metros de altura y desaparece dentro del castillo. ¡Bueno, no todos podemos hacer eso! Diez minutos más tarde, el resto del grupo se le une. Empezarás a comprender algo mejor el porqué de que Freija se haya pasado los últimos cinco años deambulando de aquí para allá: todo a causa de un amor perdido (insertar lagrimita). ¡Anímate, mujer, que nos hace falta toda tu atención! Un momento, ¿quién es *ese* tal 'Kuja'? Da la impresión de que trabaje para la reina.

¡Oh no! Siempre tiene que salir un héroe. Podríamos habernos ido de aquí sin que se enteraran, pero no, ahora tendremos que salvarle la vida a *ese* tío. ¡Gajes de ser un guerrero! Vamos allá ....







JEFE
GENERALA BEATRIX

NIVEL RECOMENDADO: 1

VIT:3630

PH RECIBIDOS: 0

ÍTEMS QUE LLEVA: Sable de mitrilo, Peto de cadenas, cola de fénix

ÍTEMS RECIBIDOS: Nada

ATAQUES: Shock, Sable eléctrico, Devastación





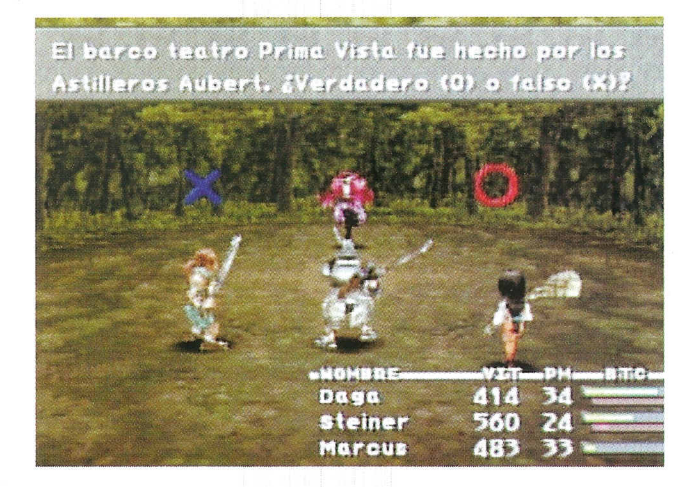
Lanza enseguida el Viento de Reis. Haz que Vivi acumule poder y usa luego Hielo y Electro. Utiliza a Yitán para robar los ítems. No tendrás que preocuparte de refrenarte hasta haberlos birlado, ya que Beatrix tiene Vit en abundancia. ¡Si logras agenciarte su Sable de mitrilo estás de suerte! Su movimiento Shock se llevará por delante en torno a los 600 de Vit, así que asegúrate de que tus niveles sean lo bastante elevados. Cuando se canse, dará media vuelta y usará Devastación contra ti. Esto os deja a todos a un solo Vit y quedaréis en el suelo, totalmente derrengados. Kuja se limita a reír y se va volando con su afelpado dragón blanco. ¡Ya te atraparemos!

Viaje con nosotros

El teleférico está a punto de llegar a la Estación de la Cima. Éste es el punto de transbordo desde el que parte el tren hacia Trena. Dentro hay una tienda que te venderá nueva cosas para Daga y Steiner. Compra lo que te haga falta y habla con Nazna en el rincón, para quien tienes correo. Nazna te pide que le lleves una misiva a Rigumo. Tómala y guarda la partida. En esta zona puedes hacerte con algunas cartas buenísimas. Los dos operarios y el chef tienen cartas Antoleón, Verminio, Óculus y Larválida X.Igual tienes que estarte un rato derrotándolos, ya que no las usan enseguida. Cuando hayas acabado, ve a hablar con el empleado de la estación. Sal afuera para hablar con Marcus y Cinna. Han perdido el tren por ser Cinna un derrochador. No importa; eso significa que podrás averiguar dónde han estado. ¡Eso, claro, si el idiota de Steiner te dejara hablar con ellos! Mientras atiendes a Steiner, llega el teleférico. ¡Súbete! Marcus también va a Trena; al parecer ha hallado un ítem llamado Aguja de platino que curará a Blank.

Por fin llegarás a la estación de Alexandria. Compra algunos suministros en la Tienda de objetos Vega si así lo deseas; no te molestes en jugar a cartas con ella, pues no tiene nada decente. Si vas por la izquierda en el cruce llegarás a la Meseta de Norchi. Ahí no hay mucho que hacer, de modo que enfila el camino a mano derecha. Salta el puente roto y píllate el dinero del cofre. ¡Tatachán! Continúa y sal por la puerta. Bienvenido a Meseta de Bendini. Trena está arriba a tu derecha, pero





deberías explorar un poco antes de ir allí. En el bosque puedes encontrar a un Fantasma. Dale la Gema en bruto y a cambio recibirás 10 PH. Gracias, muy amable. También en este bosque podrás hallar un nuevo enemigo: la Mandrágora. Éstas vienen en grupos de dos o tres y te causan algún problemilla hasta que aumentas tus niveles (algo que, por otra parte, conseguirás enseguida si disputas algunos combates). Aquí encontrarás otro de esos fantásticos concursos con un premio de 1.000 guiles Sigue el bosque hasta llegar a una cueva. Se trata de la Caverna de Quan. Ese nombre te suena. Eh, pero si es el abuelo de Vivi. Aquí debe de ser donde vivía Vivi. Ve al final de la pasarela para pillar un éter.

Baja por la cuerda y corre al extremo de la pasarela. Aquí abajo hay una moneda stellazio Escorpio, un éter y una fantástica fuente regenerativa. Entra en la sala contigua y sube por la escalera para pillar otro éter. Hay un gran huevo sobre un taburete, y algo escrito en la pared. ¿Qué? ¿Demasiado pequeño todavía para comer?
Deberías haberte imaginado que un bicho de estos no podía ser tan amable. ¡Supongo que es una suerte que Quan muriera! No hay nada más por encontrar, de modo que más te vale dirigirte a Trena.

JEFE VALS NEGRO 3: EL REYORNO

NIVEL RECOMENDADO: 8
VIT: 1300
PH RECIBIDOS: 5
ÍTEMS QUE LLEVA: Sombrero, Bastón de rayo
ÍTEMS RECIBIDOS: Nada
ATAQUES: Golpe, Hielo, Pira, Electro





Buah, qué aburrimiento. ¿De verdad crees que puedes hacernos algo con tus ataques Piro y Electro? ¡Por favor, eso habría sido peligroso hace unas cuatro horas de juego! Roba ambos ítems con Marcus y luego ataca con Marcus y Steiner. Un poco de distracción, eso es todo.

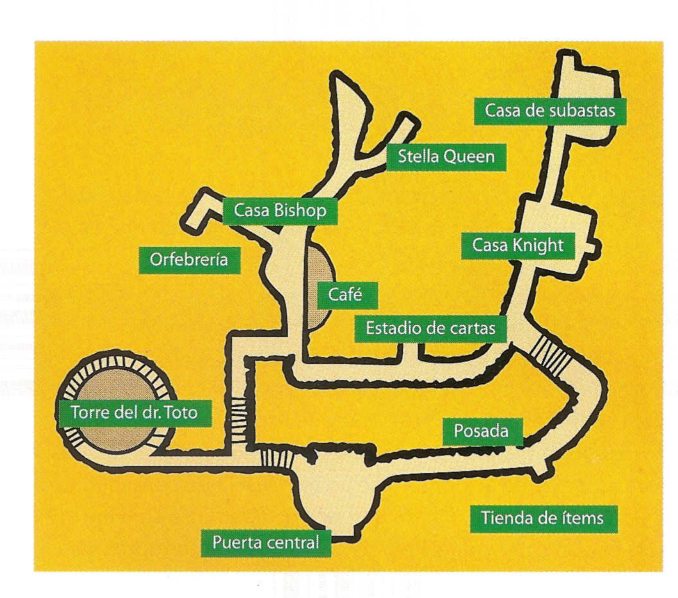
Treno

Steiner no puede guardarse sus comentarios, ¿verdad? Ahora la princesa ya no está; gracias a él, la han atracado (podrás verlo en una STA). ¡Eso significa que pierdes dinero, por cierto! Mira la fuente de la izquierda. Ve metiendo dinero en ella hasta conseguir la moneda Géminis (hacen falta unos 100 guiles). Mientras exploras la ciudad habrá diversas STA relacionadas con Daga y Marcus. Lo primero que has de hacer es intentar apresar al ladrón. Quizá también te convendría jugar a cartas, ya que aquí la mayoría de gente posee unas cartas fantásticas en su colección. Es una simple cuestión de jugar lo suficiente. Entre las cartas disponibles están Mandrágora, Alacrán, Gárgola y Dodo. Los únicos que no tienen ninguna carta decente son los del Café. Entra en la Casa Bishop (enfrente del café). Él ladrón de cuatro brazos está ahí. Steiner no sabe quién es, pero el mangui prácticamente le dice que fue él quien lo hizo. ¡Está tan asustado que te da un Cinto de poder! Sigue el corredor que va a la Orfebrería. Aquí hay nuevos accesorios que comprar. Si te hace falta algún arma, ve a la tienda situada en la Casa Knight. Ve hacia la tienda de ítems. Mogurich sale volando de la torreta. Úsalo para guardar la partida y lee con él la carta de Stilzkin. Luego ve a la tienda y busca detrás de él para hallar el Tauro. Aquí también puedes hacerte con los tesoros de dos cofres.

Ahora es momento de visitar a la Stella Queen (en la orilla del lago situado a las afueras de su casa hay un éter). A estas alturas deberías haber recogido cinco Medallas Stellazio. Canjéaselos por 1.000 guiles, un ala de fénix, 2.000 guiles, 5.000 guiles y una Hoja sangrienta con la que debes equiparte enseguida. Puede que lo que viene ahora parezca imposible, pero sigue nuestras instrucciones y será pan comido. Ve a la Casa Knight y si te hace falta dinero coge los guiles que hay fuera. En la estancia que tienes debajo hay un monstruo. El tendero te dice que al propietario le gusta ver cómo vence a la gente; bueno, ¡eso es que nunca se ha encontrado a alguien tan duro como nosotros! El monstruo usa ataques de viento, así que equípate con la Coraza bronce. Esto reducirá los ataques de viento en un 50%. Equípate también con el Cinto de poder y activa Contraataque, Atacar con PM y Matapajaros: la combinación es letal. Es probable que el monstruo aseste el primer golpe. Steiner lo contrarrestará y luego atacará. ¡Con esto basta para matarlo! Los embates de Steiner son tan potentes debido al Atacar con PM y el Matapajaros. La Hoja sangrienta hace que Steiner gane todo el daño que inflige. ¡Es como si fueras invencible, al menos en este combate! Tu recompensa es la carta Tomberi.

Ve en busca de Daga a la Casa de subastas. Puedes comprar ítems como el MiniCid, el Vaso de Gauss, el Espejo de Unne o el Anillo espejado. Prueba a pujar por el MiniCid, ya que luego puede ser imposible de obtener. Todo lo demás cuesta demasiado y ya podrás encontrarlo más barato más adelante. Dirígete a la posada y habla con Marcus. Es hora de ir a por la Aguja de platino. Llegarás allí en góndola, así que baja hasta ella.

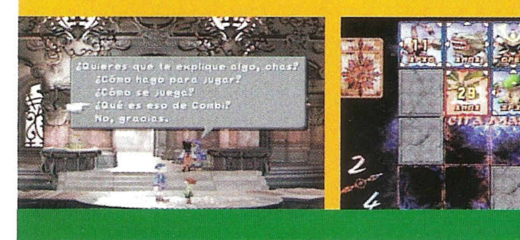
Resulta que la Aguja de platino se guarda en la Orfebrería. Un momento, alguien viene. ¡Es el profesor Toto, el antiguo tutor de Daga! El profesor accede a conseguirte la Aguja de platino, pero tendrás que quedar con él en su torre. Ya sabes adónde ir ahora.





CARTAS A TUTIPLÉN

En Treno puedes encontrar y ganar cartas a mansalva. Los nobles de aquí tienen dinero suficiente para comprar las cartas que no pueden ganar, y los criminales las roban sin más. Las mejores personas a las que desvalijar son el Rufián y los nobles que se encuentran cerca de la entrada. También puedes tomar parte en el torneo de cartas del estadio, o jugar contra Stella Queen. Puedes conseguir una carta Tomberi venciendo al monstruo en la Casa Knight, y una carta Yeti en un cofre cerca de la tienda.



El Gargán

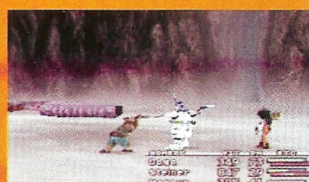
Tienes que volver a Alexandria. Toma la Aguja de platino del profesor Toto y coge las Dagas de mitrilo que hay en el cofre situado cerca de la torre. Daga experimentará un flashback. ¡Ahhh, es que es tan mona! Pero centrémonos. El profesor tiene un método de transporte que puedes usar para ir rápidamente a Alexandria. Baja por el portillo al Pasaje de Gargán. Deberás encontrar el interruptor para activar este transporte. Antes de irte, dale a Rigumo el correo de Nazna. No sé, todo esto de los moguris enamorados está empezando a complicarse un poco. Deja de pensar en eso y sigue el camino izquierdo que sale de aquí.. En la siguiente sala hay un cofre con el Peto de Cadena y un interruptor. . Vale la pena quedarse un rato aquí: los enemigos (libélulas y verminios) incrementarán tus niveles, y con la Hoja sangrienta caerán como moscas. También es una buena ocasión para aprender muchas habilidades. Equipa a Daga con la Pinza y activa Habilidad t. Esto hará disminuir el tiempo que tarda en aprender una habilidad. ¡Es posible tenerlo todo aprendido antes de salir de esta estancia!

Vuelve y sigue el camino a mano derecha. Tira de la cadena de la derecha del otro lado, tal como te dice el profesor Toto. ¿Qué es esto? Parece un insecto gigante tirando de una cesta. Bueno, si sirve ... Ahora tendrás que detenerlo. Ve al otro extremo del corredor y dale al botón Feed. Ahora a saltar.. ¡Pues muy difícil no era!

JEFE LARVÁLIDA

NIVEL RECOMENDADO: 16
VIT: 3000
PH RECIBIDOS: 0
ÍTEMS QUE LLEVA: Tenedor mitrilo, Manilla de hueso
ÍTEMS RECIBIDOS: Nada
ATAQUES: Hilos (freno), Beso del demonio, Hielo





Parece que has hablado demasiado pronto. El gargán no podrá avanzar porque en medio aparece una especie de gusano mastodóntico. Con la actual disposición de Steiner no tendrás problema para eliminarlo. Usa a Marcus para que robe y ataca con Steiner. ¡Eso es lo que se dice un jefe fácil!
Ahora estás en las profundidades del castillo de Alexandria. Daga parece preocupada por algo pero, como de costumbre, Steiner sabe lo que se hace... o no. Ton y Son vuelven a estar fuera de alcance. Algo malo va a pasar muy pronto, tengo esa corazonada.

El tronco de Cleyra

El equipo de Yitán se acaba de recuperar de la paliza que les dio Beatrix. No hay un segundo que perder. Si vas rápido, puedes llegar a Cleyra antes de que Brahne tenga tiempo de enviar allí sus tropas. C1eyra se encuentra en el interior de la tormenta de arena que habrás visto antes. El camino te lleva al tronco de Cleyra. Dentro se ha filtrado arena, dejando muchas aberturas bloqueadas. Dale a la palanca de la derecha para abrir la puerta. En esta zona hay libélulas, orugas y gólems. Cuando el Gólem de arena esté de pie, no ataques al centro o efectuará un contraataque. Ataca a la arena hasta que caiga, y luego a la joya roja del centro. ¡O si no, usa Hielo contra el centro para matarlo enseguida!

En la primera sala hay un cofre. En la sala del árbol puedes hallar dos cofres. Cruza a la siguiente área. Hay una enredadera escalable, pero de momento no sirve para nada. Sigue subiendo por el camino hasta llegar a un punto muerto. Hay un agujero a tus pies. Mete la mano dentro y tira del interruptor. Tengo un mal presentimiento. Vuelve a la enredadera escalable. La arena ha llenado la caverna y puedes cruzar andando la superficie. Sigue adelante sin olvidarte de recoger los tesoros de los cofres y encontrarás a Moana tan tranquila en la entrada de su cueva. Dale la misiva de Atla y guarda la partida.

En el siguiente desvío, ve hacia la izquierda en busca de la *Vara* de fuego, vuelve luego sobre tus pasos y tira esta vez para la derecha (siguiendo el cartel de Cleyra).

Este camino te hace cruzar un viejo puente de madera y adentrarte en una gran cueva (aquí dentro, en una pequeña cueva, puedes hacerte con el Chaleco mitrilo). Ésta tiene dos salidas. La primera está justo ante ti, y conduce a una palanca que detiene algo el flujo de arena. La segunda salida, por su parte, está a la izquierda. Ésta te acaba llevando a las zonas afectadas por la palanca.

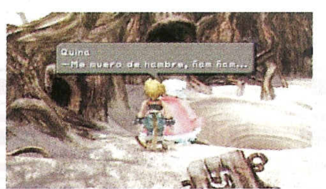
Tras haberle dado a la palanca, ve por esta salida de la izquierda y, llegado al cruce, dirígete a la derecha. Píllate el elixir. La sala colindante de la izquierda tiene una serie de puntos con arenas movedizas que deberás sortear hábilmente. Si te caes en alguno, aporrea el botón X para volver a salir.. Si de todas formas eres absorbido por alguno, tendrás que luchar con un Alacrán. Sigue el camino hasta llegar a la escalera. Recoge las verduras Gysal de detrás y sube al pueblo de Cleyra.

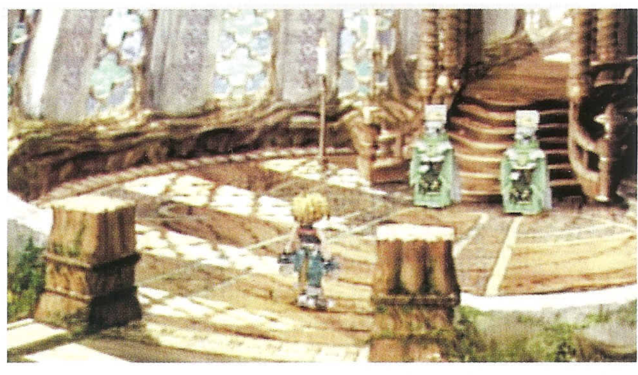
Cleyra

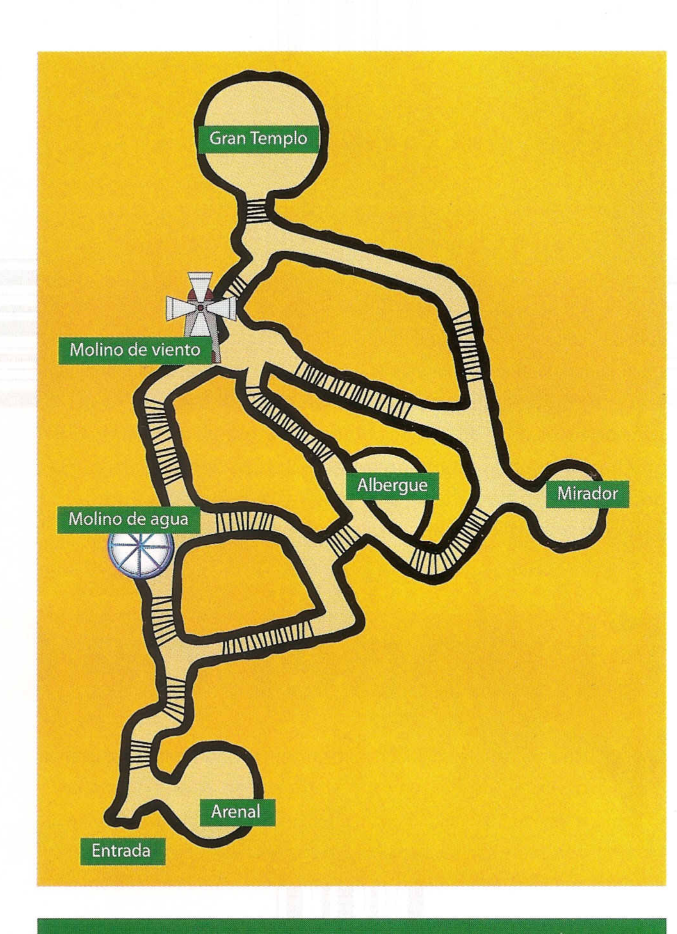
Una de las sacerdotisas se ofrece a haceros una visita guiada. Más vale que aceptes o Vivi no hará más que quejarse. Mmm, parece que lo tienen todo muy apañadito. ¡Aunque no veas qué ruido! Entra en el arenal, el área de detrás de la guía. Aquí es donde vive el Antoleón. Recoge el dinero de detrás del letrero y vuelve adonde la guía. Mientras exploras podrás ver un par de STA. Quina no encuentra nada que comer, yeso no es bueno, habida cuenta que sólo está contigo para hallar nuevos tipos de comida. Ve al Molino de agua y habla con la Vestal de la Luna. Al parecer, la tormenta de arena se invoca efectuando una danza sagrada en la que sigues el compás del arpa mágica. ¡Debe de haber algo en el agua, porque están todos como una chota! Hazte con los Guantes de Tor antes de irte. Encontrarás a la Vestal de las Estrellas junto al Molino de viento. Nina tiene algunos ítems en venta, así que aprovisiónate si te hace falta. Hay un ala de fénix en el suelo y verás una STA en la cual Vivi pasa por algunos apuros. En estos momentos, Vivi necesita un hombro amigo, así que acércate al albergue y ten una charla con él. Ya que estás ahí puedes encontrar algunos ítems y dinero. Mopuri está arriba y tiene correo para Yitán. Ruby está montando un teatro propio. iTiene suficiente cuento como para ir de gira por toda Gaya, o sea que seguro que le irá bien!

Tras ver la STA en la que Quina se come el hongo, vuelve al arenal. . Quina salta al foso y tienes que ir en su busca. Caerás sobre una plataforma cercana a la base del tronco, justo aliado de dos cofres. Hazte con los tesoros y regresa a la colonia. Una vez allí, sube al Gran Templo. Freija ha dejado un mensaje en el que te pide que la esperes en el albergue. Píllate la Bufanda amarilla y vete al albergue. Antes de llegar allí, un burmeciano te suplica que le ayudes a derrotar al Antoleón, que ha capturado a un niño. Antes de ir, asegúrate de que tu actual grupo esté equipado con AntiCeguera. Al llegar allí verás que el chico no es otro que Puck. ¿Qué está haciendo él ahí?









JEFE ANTOLEÓN

NIVEL RECOMENDADO: 20
JEFE: Antoleón
VIT:4000
PH RECIBIDOS: 5
ÍTEMS QUE LLEVA: Casco de oro, Chaleco mitrilo, AntiMolestia
ÍTEMS RECIBIDOS: AntiMolestia
ATAQUES: Fluido molesto (molestia), , Tormenta de arena (ceguera), , Cuernos vengativos, Pira +





El ataque de la Tormenta de arena de Antoleón reduce la Vit de tu grupo a alerta amarilla. Cuando esto suceda, usa el Viento blanco de Quina (si aún no lo has aprendido, mejor usa pociones y ultrapocionesl y el Viento de Reis de Freija para sanarte. Lanza Freno con Vivi. Esto reducirá su velocidad y hará que falle con sus Cuernos vengativos. Roba los ítems e invoca luego Hielo dos o tres veces para derrotarlo. ¡Chupado!

Atrapados

A Steiner y Marcus los han encerrado en una jaula suspendida muy por encima del suelo. Hay que ver lo estúpido que es Steiner: aún tiene fe en su reina. Daga se halla en su estancia intentando entender qué está pasando. iOh, oh, problemas! Nuestra princesa aún no le ha pillado el tranquillo, ¿verdad? Ton y Son llevan a Daga a ver a la reina Brahne y Kuja. ¿Que hará qué? ¡¿Extraer qué?! Diablos, Yitán, ¿dónde estás cuando te necesitamos? Ahora ya entiendes por qué ha cambiado la reina de repente. Los poderes de Daga no podían ser extraídos hasta que tuviera 16 años, pero ahora parece que está lista para esta extraña operación.



El poder de Odín

Yitán y Freija van a comprobar el tronco para asegurarse de que nadie ataca por esa dirección. Antes de ir a la entrada, visita el Gran Templo. Entra en la sala del trono y habla con el Sumo sacerdote, quien te dará la Esmeralda. Hay aquí un par de ítems más por recoger antes de irte. L1égate al albergue. Dhan te venderá un montón de cosas si te hace falta. ¿Quién es ese del piso de arriba? Eh, es Stilzkin, y tiene algunos ítems a la venta. Cómpraselos y habla con Mopuri.. Ésta tiene correo de Moana. iOh, no! Moana dice que sube gente por el tronco. Más vale que vayas ahí abajo.

Equipa a todo el mundo antes de irte y vuelve a bajar por el tronco. ¿Pero qué ...? ¿Soldados de Alexandria? ¿Aquí? Qué rapidez. iMátalos! Lucha hasta llegar al puente. Todo esto parece un pelín demasiado fácil. ¿Nunca has tenido la sensación de que te están alejando de algún sitio? Es Puck. Dice que la ciudad está siendo atacada. Vuelve allí lo antes posible.

Magos negros del tipo B están atacando a los habitantes. ¡No! ¡Por ahí va Dhan! Cárgate al mago y ve a ver a Mopuri en la guarida del Antoleón. Mopuri quiere que le lleves un mensaje a Celine. Píllalo y guarda la partida. Equípate con Comehombres y Matademonios.

En algún momento tendrás que ir decidiendo adónde enviar a la gente. Manda a las dos primeras c1eyranas al camino a mano derecha. Envía a la familia de Dhan al camino de la izquierda. En la siguiente área, hazles ir por el camino de la izquierda. Les atacarán algunos soldados, pero llegarás ahí a tiempo. L1évalos al puesto de observación y diles que aún no están a salvo. En el Gran Templo te verás rodeado. No hay forma de salvarlos a todos. Espera ... ¿quién es ése?

Como de la nada aparece un extraño con una larga lanza de punta de hacha y mata a todos los enemigos. Si te resulta familiar es porque ya lo habías visto en las escenas retrospectivas de Freija. Exacto, es el amor que ésta perdió mucho tiempo atrás, Sir Flatley. Puck explica cómo halló al ex caballero dragoniano en sus viajes. Sir Flatley debió de haber recibido un buen golpe en la cabeza para haber olvidado todo eso. En fin, eso ahora no importa.

Lo que sí importa es que Beatrix iestá justo a tu lado! La generala pilla la gema y huye. iLO pagará caro! Todos los supervivientes tienen algo que darte. Entre los ítems hay una carta Dado y una carta Ninfa. Guarda tus avances antes de salir al exterior,

JEFE
BEATRIX EN CLEYRA

NIVEL RECOMENDADO: 20
VIT: 5000
PH RECIBIDOS: 0
ÍTEMS QUE LLEVA: Sable de hielo, Guantes de Tor, cola de fénix
ÍTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Estocada, Sable eléctrico, Shock, Devastación





Uno se pregunta qué sentido tiene luchar con ella. A fin de cuentas, puede venceros a todos de una sola vez cuando le venga en gana. Y aun así ... Invoca Viento blanco de inmediato con Quina, y Viento de Freis con Freija. Haz que Vivi acumule poder y usa luego Hielo. Roba los ítems con Yitán y luego ataca. Cuando Beatrix se aburra usará Devastación contra tu grupo entero.

Red Rase

Lo cierto es que Yitán no parece en absoluto afectado por la destrucción de Cleyra. Como un auténtico líder, está centrado en el trabajo que le ocupa. Ahora mismo tienes que preocuparte en quién hay en esta nave. Beatrix parece bastante molesta por lo que acaba de pasar. Tal vez se la podría convencer para que dejara de servir a la reina. ¡¿Qué?! ¡La reina Brahne va a hacer que decapiten a Daga! ¡Tienes que ir a Alexandria, ya! Espera, eso era un moguri. . Es Celine. Dale el correo. Ella también tiene una misiva para que la entregues a Monín. Vivi considera que deberías usar la cápsula para ir a Alexandria. Parece buena idea. Vamos.

Mientras ... hay que salir como sea de esta jaula. La puerta no está cerrada, pero hay una gran distancia hasta el suelo. Pulsa izquierda en la cruceta para empezar a balancearte. Deja que la gravedad haga volver la jaula; cuando pase por su punto más bajo, pulsa derecha para mecerte hacia el otro lado. Cuando la jaula se meza lo suficiente, tendrás tiempo de pulsar dos veces izquierda o derecha en un solo balanceo. No tardarás en chocar contra la plataforma de arriba. Esto, claro, ha llamado la atención de los guardias. Con tu recién equipado Sable de hielo, no serán un problema. Rechaza a las guardias y sube la escalera del otro extremo. Steiner debe de estar disfrutando de lo lindo: ¡enseñarles a las soldados de Beatrix quién es el jefe!

Marcus parte a salvar a Blank: ¡sin problema! Han llegado Yitán y Cía. El Red Rose estará aquí en 30 minutos. Tienes que dar con Daga antes de que eso ocurra. Vete directo al castillo. Más te vale luchar con todas las soldados que te salgan al paso, ya que dispones de mucho tiempo y te proporcionarán experiencia y PH. Todo el mundo en la biblioteca ha estado informándose sobre los cristales sagrados. Parece que todos creen que hay un secreto en la luz violeta, que puedes encontrar en la sala de la reina. Vete allí lo más rápido que puedas. Hay un libro en la biblioteca de la izquierda; un libro malvado que te retará a una pelea. En primer lugar tampoco tienes tanto tiempo; y en segundo, en estos momentos es demasiado fuerte para vencerlo. Tira adelante y prueba si te sientes obligado, ¡pero estarás muerto en menos de dos minutos! No hay nada que encontrar en ninguna de las salas, así que no te molestes en explorar. La única información de interés la aporta uno de los cocineros. Al parecer el plato favorito de la reina es la fritada de murciélago cebrado. ¿Será quizá útil en uno de los concursos?

Entra en el aposento de la reina. Ahí está esa luz violeta. Ah, el candelabro se mueve como una palanca. Entra en la chimenea. Sigue la escalinata hasta llegar a una plataforma circular con dos salidas. Ve a la puerta. Sánate y prepárate para la batalla: ¡llevas mucho, mucho tiempo esperando esto!

Una vez vencidos Ton y Son, en una STA ves como Marcus ha llegado al Bosque Maldito y está a punto de darle la Aguja de platino a Blank. Habla con Moshu y lee con él la carta de Kupó. Basta de hablar, tienes que poner a Daga a salvo antes de que la reina venga aquí abajo. La mejor forma sería bajar las escaleras y subir al gargán, pero las barreras aún están activas. O sea que para arriba se ha dicho. Por alguna extraña razón, Yitán quiere dejar a Daga descansar. La reina estará aquí en cualquier momento, hombre; ¡no estás en lo que estás! Parece que Steiner por fin empieza a hacerse cargo de la situación. A ver si no va a ser tan idiota ...





JEFES TON Y SON

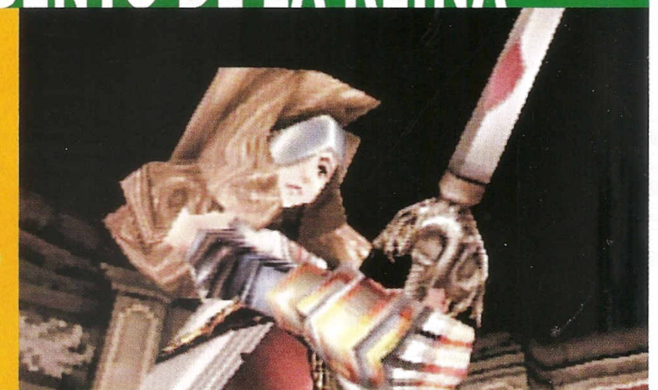
NIVEL RECOMENDADO: 22
VIT: Son 2984 Ton 4896
PH RECIBIDOS: 0
ÍTEMS QUE LLEVAN: Brazal de mitrilo, Coraza mitrilo, Vara estrellada, Partisana
ÍTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Poder Meteo





La única complicación que tiene este combate es robar los ítems. Los ataques de esos molestos bufones no te dañarán mucho. Freno hará mella en ellos. Un par de ataques con PM de Steiner harán que salgan corriendo en busca de su ama. Acércate a Daga lo antes posible.

JEFE BEATRIX EN EL APOSENTO DE LA REINA



NIVEL RECOMENDADO: 22
VIT:6000
PH RECIBIDOS: 0
íTEMS QUE LLEVA:Chaleco Safari, Sable de hielo, cola de fénix
íTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Estocada, Sable eléctrico, Shock, Guillotina

iOtra vez no! Usa todas las tácticas habituales. Esta vez parece que Freno sí causa efecto en ella. Afánale los y luego ataca sin parar con Steiner. Beatrix tiene un nuevo movimiento que usar contra ti cuando se harta: ¡la Guillotina!

La separación

Yitán hace entrar pronto en razón a la generala. Al fin y al cabo, su tarea es proteger a la princesa, aun cuando sea la reina quien le hace daño. Beatrix estará ahora de tu lado. iLos mal bernados no serán un problema para ella! Es hora de que el grupo de Yitán salga de aquí.. En tu camino hacia el fondo os atacarán mal bernardos y magos negros de tipo C. Ninguno os pondrá en apuros. En cuanto Steiner aprenda Contraataque (no debería faltar mucho), pásale el Cinto de poder a Yitán. Durante el descenso, Steiner no puede con su conciencia y vuelve a ayudar al otro equipo. Habla con Moshu antes de irte y te pedirá que le lleves un mensaje. Cuando llegas al fondo las barreras están desactivadas. Podría ser una trampa, pero es un riesgo que tendrás que correr. iMaldito Ton! iAtrapados otra vez! Eh, es Marcus ... iY Blank! Ahora es tu ocasión de escapar. La tentación de zurrar a los gemelos burlones es muy grande, pero tienes que irte. Salta al gargán y sal de aquí..

Bueno, te creías que estaba muerta, ¿verdad? Pues me temo que no. Ahora está detrás de ti; al gargán esta bestia le da mucho miedo, y con razón. No hay forma de detener al gargán, así que enseguida verás pasar la estación de Trena a toda velocidad. ¿Y ahora qué? ¿Adónde va exactamente este túnel?

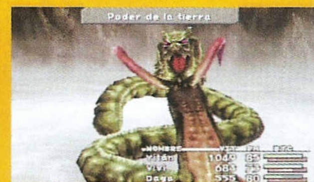


Dos misteriosas personas han aparecido para ver a la reina: alguien que se llama Lani y un hombre pelirrojo. La reina los ha contratado para encontrar y matar a Yitán, Vivi y la princesa. No parecen muy fuertes, pero bueno, Beatrix tampoco. Esto podría traer problemas. Claro que primero tendrán que dar con vosotros. ¡Eso podría llevar algún tiempo, teniendo en cuenta que ni tú sabes dónde estás!

JEFE LARVÁLIDA X

NIVEL RECOMENDADO: 22
VIT:3500
PH RECIBIDOS: 7
íTEMS QUE LLEVA:Bastón de roble, Chaleco rígido, cola de fénix
íTEMS RECIBIDOS: Éter
ATAQUES: Onda ultrasónica (Mini),Electro +, Poder de la tierra





iPor fin una oportunidad de conseguir otro bastón para Viví! La Onda ultrasónica de este jefe lanzará Mini contra todo aquél al que alcance; no debería causarte grandes problemas. Pon a Daga a curar a tu grupo. No te molestes en atacar cuando se enrolla sobre sí misma. Aprovecha esta ocasión para robarle. No tiene mucho de Vit y estará muerta en un abrir y cerrar de ojos.

Lamú, el señor de los rayos

El gargán te ha llevado hasta Pinnacle Rocks. ¿No es ése el lugar en el que presuntamente estaba aquel fantasma? Bueno, no era exactamente un fantasma, sino Lamú, el señor de los rayos. Éste ha accedido a darte sus poderes si pasas su pequeña prueba. Tiene cinco manifestaciones suyas en Pinnacle Rocks. Cada uno de estos fantasmas te contará un fragmento de una historia. Monta la historia en el orden correcto para superar la prueba. Vuelve al carruaje para escuchar la primera historia. En la siguiente área está Monty. ¡Hay que ver las pateadas que se pega, el tío! Dale el correo y guarda la partida. Por esta zona hay alacranes, vampiros y sagnar.. Los vampiros sólo te crean problemas si dejas que usen su movimiento Chupasangre +. Elimínalos con Atacar con PM y Piro + en cuanto topes con ellos.

Sigue río abajo. La segunda historia se halla al fondo. Tira a la izquierda; la tercera historia está delante del cofre. Puedes subir la cuesta a tu derecha, pero antes ve al fondo de la pantalla y da con la cuarta historia. Sube la cuesta y avanza hacia la pantalla para encontrar la última parte de la historia. Vuelve a la pantalla anterior. Hay un cofre en una plataforma cubierta de hierba en el centro de la pantalla. Puedes bajar ahí de un salto, pero tendrás que volver a subir aquí.. Cruza el túnel



a tu izquierda. Lamú te detiene y te pide que pongas en orden cuatro de las historias para hacer una más grande. Ordénalas así: pedido, colaboración, silencio, humanidad. Hay otro orden correcto, r:Wro Lamú te habría ayudado de todas formas dándote Olivino, un objeto que te permitirá aprender el hechizo de invocación. Antes de irte, vuelve a ver a Monty. Éste acaba de recibir una misiva destrozada de Stilzkin; ¡no puede haber muerto! ¿Seguro que no? Está falleciendo demasiada gente: tienes que ir a Lindblum. El Red Rose ya está ahí, ihas llegado demasiado tarde!

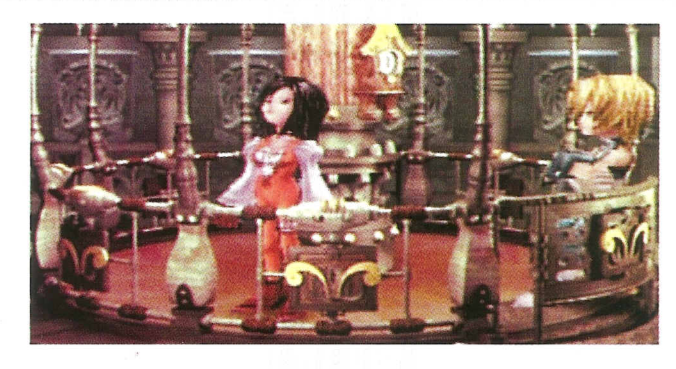
La rendición de Lindblum

La ciudad está sumida en el caos. Familias enteras han sido dispersadas, y las bajas de ambos bandos ocupan las aceras. Ve a ver a Monín al hostal.. Dale el mensaje. Él tiene una misiva para ti de Ruby, y también querría que le llevaras una a Mondy. Ve al área del orfebre. Allí se encuentra el ministro Aubert, quien te llevará a ver a Cid.

De modo que Kuja es un traficante de armas. Si ha venido desde el Continente Exterior, ahí es adonde debe dirigirse. Cid cree que se puede encontrar un pasadizo secreto en el pantano de los Qu. Será mejor que te equipes antes de partir. El orfebre tiene un par de nuevos accesorios, así como una nueva arma para Yitán (ya tocaba). Si no te hiciste con la Vara estrellada de Ton y Son, cómprala en la tienda de armas. Fuera de la botica la chica te venderá algunos objetos.. Sal de esta zona. Verás una STA en la que se ven soldados de Alexandria retirándose. Sólo querían la Uña de dragón. En casa del Fanático Gon puedes recoger algunos ítems. La potente carta Lindblum se encuentra en los escombros que haya la izquierda de la casa de Gon.

Ya deberías estar listo para dejar Lindblum. Vuelve y dile al tipo que estás a punto. Yitán y Daga se reúnen con Cid en el Nivel inferior. Cid se las ha compuesto para crear un bloqueo en algún punto entre aquí y la Puerta del Dragón Marino, o sea que en principio no te seguirán durante algún tiempo. Cid te da el Mapa del Mundo antes de que te vayas. Mondy espera en la Puerta Dragón. Dale la misiva y guarda la partida.





LA EVOLUCIÓN DE CHOCO



Antes de llegarte al pantano de los Qu, deberías visitar el Bosque de los chocobos. Hay algunas huellas de chocobos cerca de la entrada de Lindblum. Llama a Choco y ve sobre su grupa al bosque. Ahora mismo Choco es un chocobo normalito. En esta forma hay varias localizaciones en las que puede hallar tesoros. Ya has descubierto el tesoro de la ribera, pero encontrar otras chocografías te permitirá dar con nuevos tesoros. Ve jugando a ¡A escarbar, chocobo! hasta que encuentres más (recuerda que también puedes hallar chocofragmentos con los que montar una chocografía). Puede ser que necesites probar hasta diez veces en el juego para dar con alguna chocografía.

En cuanto a los puntos, hay formas de conseguir más. En general, cuanto más profundo está el tesoro mayor es la puntuación. También puedes recibir puntos de bonificación por encontrar más de cuatro tesoros en un minuto. Si lo logras, todos los tesoros que desentierres tras el cuarto te reportarán ¡el doble de puntos! Ve jugando hasta que el pico de tu chocobo llegue al nivel 10.



La persecución

Ve con Choco al pantano de los Qu. Es increíble, pero Quina está viva y tan feliz cazando ranas. ¿Cómo diablos escapó de esa explosión? En fin, quiere venirse contigo al Continente Exterior, y eso es bueno. Atrapa alguna rana para que Quera te dé una Túnica de seda y un elixir. Haz una visita a Quera en su cabaña. Ella cree que quizá la entrada esté cubierta de maleza. ¡Sí, eso es muy útil, teniendo en cuenta que todo el pantano está cubierto de maleza! Ve al área de detrás de la cabaña. Quina está obsesionada con las ranas. ¿Adónde vas ahora? Un momento, ¡claro! ¡Muy buena, Quina!

En cuanto avanzas un poco te ataca una bestia mecánica. Esta criatura se hace llamar Ferralla y se supone que es un jefe, pero ¡no es más que un pelele! No tiene nada que valga la pena robar y no te da experiencia ni PH. Además, morderá el polvo tras sufrir un daño de 1.000 de Vit, así que Intenta que no te alcance para no tener que luchar. El único problema si esto sucede es que invoca Muerte nivel 5, Muerte y Electro +. Lanza Mutis para hacerlos inútiles. Cuando caiga al suelo puedes huir. Evita los golpes de los péndulos y corre sin parar. Puede que tengas que volver a luchar con él, ya que se levantará y te perseguirá. Cuando veas el hueco en la pasarela, párate y sana a tu grupo. El jefe caerá por el agujero y con suerte la espichará.

JEFE LANI

NIVEL RECOMENDADO: 23
VIT: 5705
PH RECIBIDOS: 0
ÍTEMS QUE LLEVA: Sable de coral, Gladius, éter.
ÍTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Estocada, Hielo +, Aqua, Aero +, Electro +, Piro +, Libra (examinar)

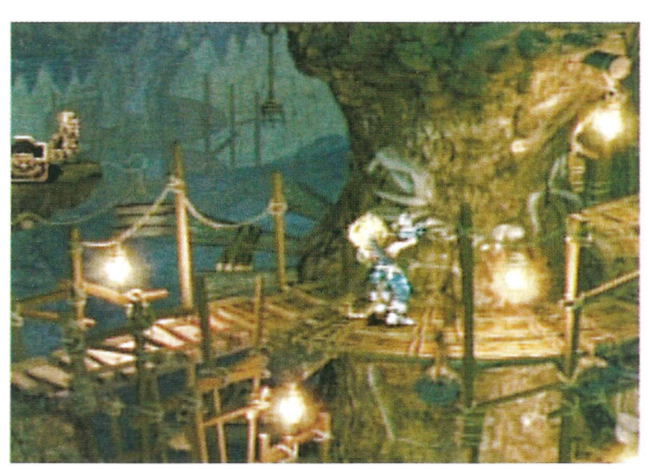
Apenas has terminado con el Ferralla, te ataca Lani. Quiere el colgante, ¡pero no lo conseguirá mientras Yitán viva! Lani centrará sus esfuerzos en una persona. Tras examinarlos (para descubrir sus puntos débiles), elegirá sus hechizos y atacará. Se la puede vencer con bastante facilidad: Bio, Drenaje y el ataque estándar de Yitán le infligen un daño considerable. El problema es que tardarás una eternidad en robarle los ítems, aunque vale la pena perseverar. En cuanto Lani examine a un oponente, lanza Viento Blanco con Quina. Esto soluciona el problema de tener que malgastar turnos usando cola de fénix y la ultrapoción. Tras pulirle unos 6.000 de Vit, se hartará y se irá. El Gladius es un arma que Yitán puede usar. No es tan potente como el Exploder, pero tiene una habilidad que merece la pena aprender. Haz el cambio cuando hayas aprendido todas las habilidades del Exploder.

El Pasaje de los fósiles

Esto puede resultar confuso, así que presta atención. Ahora estás en el Pasaje de los fósiles, una vieja mina que se extiende por debajo del océano. Los garganes de aquí no están domesticados. Sin embargo, hay ciertas áreas en las que crecen plantas; las mismas plantas que le dabas de comer al gargán de Treno. Ten cuidado con las rayas y los horribilis que pululan por aquí. Acércate a las plantas y toma un puñado. Ponte delante del túnel y zarandea un poco las plantas. ¿Ves como funciona? Sube los escalones de piedra para cruzar la entrada. ¡Ahí abajo hay gente! Y también Stilzkin; ¿cómo salió con vida? Habla con el Ladrón de minas. Al parecer este sitio está lleno de tesoros, pero deberás usar los conmutadores para moverte. Habla con Mock y lee su correo. La misiva dice que un moguri se ha escondido en esta maraña de cuevas. A esta sección la llamaremos Área 1. Sigue el camino junto a los moguris, coge una planta y salta al gargán. Hay algunas Aretes de hada al final del camino. Vuelve al Área 1, ve por la salida de arriba a la derecha y llama a un gargán.

Acabarás llegando a un conmutador. Accionándolo cambias la ruta del gargán. Ahora éste te lleva a un nuevo lugar. Sube los escalones y hazte con el éter al final del camino. Sigue el camino inferior hacia el conmutador del Área 1. Darle a este conmutador afecta al gargán que te llevó hasta las Aretes de hada. Ahora tendrás que hacer todo el camino de vuelta hasta los moguris. Lleva el gargán a un nuevo sitio. El siguiente ladrón tiene abundantes ítems que comprar; nada del otro jueves, pero va bien aprovisionarse. Sube corriendo las escaleras hacia el conmutador 4. Cruza a todo correr y móntate en el gargán. Te encontrarás en un saliente por encima de otro buscador de tesoros. Píllate la Tiara de lamía del cofre y vuelve al conmutador 4. Acciónalo de nuevo y monta en el gargán.

Sigue el camino hasta llegar a una pared cubierta de enredaderas. Desplázate hacia la derecha y un chorro de agua te derribará. Sal de un brinco y tira por la salida de abajo a la derecha. Ésta te lleva a otro gargán, que te transporta a un pasadizo en el que encontrarás, a la izquierda, un Chaleco safari. Corre por el pasadizo hacia la caverna del Ladrón de minas. Éste te dejará buscar tesoros a cambio de una poción. ¡Vale la pena que aceptes! Puedes encontrar un montón de ítems gracias al pico que te ofrecerá, como Gema en bruto y ultra pociones e incluso un Anillo de Madain. Allí, en el lado a mano derecha, parece haber algunos cascotes. ¿Qué es eso? Hay algo dentro ... ¡es Kuppo! Así que has dado con él. Accede a llevar la carta a Kupó. Juega a cartas con el buscador de tesoros antes de irte. Éste tiene algunas carta nuevas, a saber, Ochú y Oruga. Vete de aquí por la salida de la izquierda. Sube todo recto y luego córrete a la izquierda hasta llegar al conmutador. ¡Por fin, el conmutador de salida! Acciónalo y sube al gargán del camino de abajo a la derecha. ¿Qué ocurre? ¡Aquí no hay ni rastro de bruma!

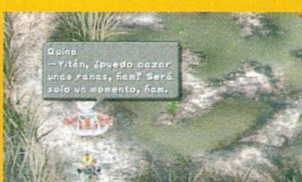




A LA CAZA DE LA RANA

Esto sí que es una novedad: tras salir del pasaje puedes ver lo que viene ante ti. Este sol te vendrá de maravilla. Salta al bosque de ahí delante. Aparecerá Legionaria y te pedirá un poco de Gema en bruto. Tendrás que darle dos porciones para recibir los 20 PH. Sigue el desfiladero pasando bajo el puente con una construcción encima hasta llegar a la playa del otro lado. Gira a la derecha; ante ti hay otro pantano. Es una fantástica oportunidad de conseguir otra arma para Quina. Vete al estanque. Si cazas todas las ranas (deberías tener 23 en total), se presentará Quera y te dará el Tenedor de plata. ¡Esta nueva arma tiene un valor ofensivo de 53!





Conde Petie

Sube a la meseta y dirígete a esa extraña construcción que dejaste atrás no hace mucho. Esto es Conde Petie, aldea de los enanos. ¡Qué peña más rara! Ninguno de los lugareños parece tenerle miedo a Vivi; tal vez la reina Brahne nunca haya llegado hasta aquí. Irás viendo algunas STA con las andanzas de tus compañeros.

Toma el dinero que hay tirado detrás de Pepe Caminos. Gira a la derecha y ve a la botica de ítems. Moguro ha decidido quedarse algún tiempo en la aldea de los enanos y querría que le entregaras una misiva a Suzume. Sube las escaleras del Templo. Quina lo está pasando realmente mal con la gente del lugar; un momento, ¿qué es eso? Diría que es un ladrón.

Parece que el Templo es el sitio donde se casan los enanos. Tras eso van al santuario. Algo raro sucede: los enanos actúan como si conocieran a Vivi. ¿Con quién deben de confundirlo? Ve a la pensión y juega a las cartas con Paco Cigarra. Hay unas cuantas cartas fantásticas esperando a que las ganes, tales como Gólem, Antoleón y Rana. Charo Rumores posee unas apetecibles cartas Cactilio, Arimán y Horribilis. Cuando hayas dejado de apalizarlos a las cartas, recoge el dinero de la cama y acércate a las fuentes. Antes de irte podrás escuchar furtivamente algunos cuentos de vieja. Ve a hablar con Vivi. Desde luego deberías ir a ver quién es el mago. Vuelve a la botica de ítems. ¡Ahí está! En cuanto te vea saldrá corriendo. Al parecer hay un puñado de ellos viviendo en un bosque al sudeste de aquí. Pues es hora de ir para allá. Antes de irte, ve a mirar la tienda de armas; la encontrarás siguiendo el camino superior desde la tienda de ítems.

Para llegar a la Aldea de los Magos Negros tendrás que tirar de nuevo hacia la playa. Puede que por el camino te encuentres cactilios y duendes magos. No ataques a los cactilios hasta que salgan de la arena. Si lo haces cuando están bajo tierra sólo conseguirás que usen su movimiento Mil espinas (con un daño de 1.000 de Vit). Cuando llegues a la playa, tuerce a la derecha y atraviesa el Bosque Madalén hasta llegar al bosque redondo del final. Uno de los enanos dijo que la aldea estaba tan adentro que ni los búhos iban allí. Todo lo que tienes que hacer es seguir los carteles que rezan "Zona sin búhos". Sigue el camino a mano derecha, luego de nuevo a la derecha, después a la izquierda y finalmente a la derecha. El mago negro abrirá una entrada a la aldea. ¡Salta a su interior ahora que aún está abierta!



ALDEA DE LOS MAGOS NEGROS

En cuanto te ven, los magos negros echan a correr profiriendo gritos. Eh, ¿cuál es el problema? Más vale que lo aclares y para conseguirlo irás viendo algunas STA. La primera tienda a la izquierda vende armas y armadura, aunque no tiene nada nuevo. En el barril de fuera hay un elixir. La cabaña de ahí delante es una tienda de ítems; ¡por fin algún sitio donde venden ultrapociones! La puerta de atrás de la tienda da a un hostal. Por ahora no podrás registrarte. Hazte con el Virgo del dormitorio y vete. La cabaña a la izquierda de la tienda de ítems es una orfebrería. Tras enojar a Daga (¡qué quisquillosa está hoy!), sube la escalera y encuentra el dinero. Los orfebres tienen muchos ítems nuevos para ti. Entre ellos está el aclamado Anillo Espejado. Para hacer uno te hará falta una Ajorca.







¿Alguna vez has visto alguna? La verdad es que todavía no. Toma los 2.000 guiles antes de irte. Según te diriges por la izquierda al cementerio, Vivi te aparta de un empujón. ¿Qué es lo que le habrán dicho? Pronto lo averiguarás hablando con los magos.

El último sitio por visitar es la cabaña de los chocabas, en el rincón del fondo a la derecha. Quina ya vuelve a hacer de las suyas, pero no parece que vayan a ceder. Habla con Momo y toma su correo para Moki. Luego regresa al hostal y habla con Vivi en la habitación. Descansa un poco.

Por la mañana, Daga descubre que Kuja ha sido visto en el noroeste. El único sitio de la zona en el que no has estado es el tal santuario de Conde Petie. Más vale que vayas a hablar con los enanos. Ve a ver a Momo antes de irte. Éste acaba de recibir carta de Stilzkin: dice que va a ir a Conde Petie. Tal vez te lo encontrarás allí.

El monte de Conde Petie

En tu camino a Conde Petie, pásate por el pantano de los Qu. Deja que Quina capture algunas ranas. Ahora que tienes el Tenedor de plata, deberías empezar a hacer las cosas como es debido. Atrapa todas las ranas menos un macho y una hembra adultos. Deja estas dos para que puedan criar. Llégate a Conde Petie y ves hasta la tienda de armas. Los dos enanos que vigilan la entrada al santuario te dicen que vayas a ver al sacerdote. Al Sumo Sacerdote Francisco Idcondios lo encontrarás frente a la posada. Parece que la única solución para superar a los gemelos Guripa es que tú y Daga os caséis. ¡Y lo increíble es que Daga está muy dispuesta a ello! Los dos participan en la ceremonia. Yitán se pone en ridículo al intentar besar a Daga y quedarse con un palmo de narices ... Pero aún hay un problema. ¿Cómo van a pasar Quina y Vivi? ¡Casándose, claro!

Cuando estás a punto de irte, una niña y un moguri pasan corriendo por tu lado. Por lo que se ve acaban de robar comida. Bueno, pues ya has encontrado a los ladrones; ahora a por ellos. ¡Si al menos estuviera aquí Steiner!

La niña se ha quedado atrapada en una rama. Su amigo moguri escapa al ver a Quina, lo cual es comprensible. La cría se llama Eiko, y más vale que la lleves a casa. Lo primero que observas es que ¡tiene un cuerno! Luego te das cuenta de que puede usar invocaciones en combate. ¿Ein? No importa, ya harás luego las preguntas. Ten cuidado porque en esta zona te encontrarás con ochús y nol. Vete adonde estaba Quina y trepa por la enredadera hasta el cofre. Ve tirando por aquí hasta llegar a una especie de estatua. Pilla la Tablilla azul que hay en la roca. Vuelve al inicio y dirígete a la derecha. Sube por la enredadera y tira por la izquierda al área anterior. Abre el cofre y hazte con la Tablilla roja de la estatua. Sigue hacia la derecha hasta llegar adonde está Stilzkin. Éste tiene algunos ítems para ti, como siempre. Dale el correo a Suzume y guarda la partida: Si vas por el camino de la izquierda subiendo por la escalera podrás ver un enorme árbol. Qué viejo debe de ser. Está envuelto en un mar de bruma. Qué raro. Asegúrate de equipar con botas de caza a tantos miembros del grupo como puedas. La razón la sabrás enseguida.

JEFE GIGANTE

VIT:8000
PH RECIBIDOS: 9
ÍTEMS QUE LLEVA: Flauta de elfo, Tenedor mitrilo, cola de fénix
ÍTEMS RECIBIDOS: Tienda de lona, elixir
ATAQUES: Nalgas destructoras, Puñetazo, Terremoto





¡Qué tío más grande! Su principal ataque es el Terremoto. Quienes lleven botas de caza sólo sufrirán la mitad de daño. Matar a este pavo no cuesta demasiado. **límitate a usar Fenril, Lamú, Sio, Drenaje y el ataque de Yitán. El problema estriba en hacer que Gigante se desprenda de su Flauta de elfo. ¡No la dejará ir así como así!**

Madain Sari

Parece que Eiko cree que toda su tribu puede usar magia invocadora. Está de guasa, ¿no? Toma la Tablilla amarilla y sigue el camino a mano derecha. En el siguiente cruce vuelve a ir por el camino de la derecha. Hay un cofre y una Tablilla verde que puedes recoger. Vuelve con los moguris y enfila el camino de la derecha. Pon las cuatro tablillas en el agujero. A cambio recibirás la Piedra lunar. Vuelve a las sendas de las enredaderas por donde llegaste al lugar del enfrentamiento con Gigante y sigue adelante hasta llegar a la Planicie de Lucille. El hogar de Eiko está por la izquierda, pero visita primero el bosque. Yeti está esperando que le den un poco de Gema en bruto, y tú no quieres irte sin esos 20 PH, ¿verdad?

Madain Sari es un arcaico poblado de invocadores. Ahora está en ruinas, pero Eiko aún vive aquí con sus amigos los moguris. ¡Esto va a ser divertido! Parece que Eiko ha perdido la chaveta por Yitán. Oh, oh, ¿otro triángulo amoroso? Un momento, ¡ella sólo tiene seis años! Se ha ido a prepararte algo de comer, de modo que tienes un rato para conseguir resultarle poco atractivo. ¡Buena suerte!



El hogar de Eiko

En la fuente puedes conseguir la moneda de Libra. Daga está prácticamente pisando una tienda de lona, así que apártala y hazte con ella. Ve por el camino de arriba a la derecha y habla con Mancho. Ésta no quiere dejarte pasar y está totalmente indignada ante el poco caso que hace Quina de lo que ha dicho. Vaya una sorpresa ...

Estofado de patatas y pescado fresco asado, ¿eh? Suena bien. Si al menos Quina estuviera aquí para ayudarle a prepararlo. Asigna sus tareas a los moguris. Hay varias combinaciones correctas, pero haz que Chimomo pesque, Mocha busque patatas y Moneri se quede como pinche de cocina. En el papel de Yitán, vigila un poco a Vivi y luego intenta entrar en casa de Eiko. ¿Está listo ya? No, pero ~arece que después de todo entrarás en el área restringida. Antes, sin embargo, debes ayudar a Eiko a decidir la cantidad justa de agua para su estofado. Veamos ... están Yitán, Eiko, Daga, Vivi, Chimomo, Mocha, Modorri, Mogu, Moncho y Morrison. Con eso son diez personas. Si Quina huele la comida vendrá corriendo, así que mejor añade otras dos partes. Yo diría que necesitas agua para 12 personas. No metas a los bichos buri en el estofado. Al pequeño moguri le han picado; ¡deja por ahora el estofado y pesca ese pez! ¡Ahhh, es Quina!

Ve a por Daga a la entrada y llévala a ver el Muro de Invocación. Nunca se sabe, podría darle un empujoncito a su memoria. Acepta que Quina te ayude en la cocina. En realidad será de gran utilidad, ya que puede ayudarte con el estofado. Es agradable ver que un profesional aprecia tus cálculos.

La comida ya debería estar lista. Acércate a la cabaña y ¡a comer! Tras la comida, abre los cofres y coge la gema en bruto y el ala de fénix. Píllate la cacerola y llévala a la cocina. Puedes intentar convencer a Eiko de que rompa la barrera del Árbollifa, pero ella no querrá. ¿Qué es eso que hay junto a la cascada? Ah, café Kilimán. El tal Maurice quería un poco. Vuelve adentro y charla con Daga. Hay algo escrito en la pared: ¡Eiko y Mogu son de la misma edad!

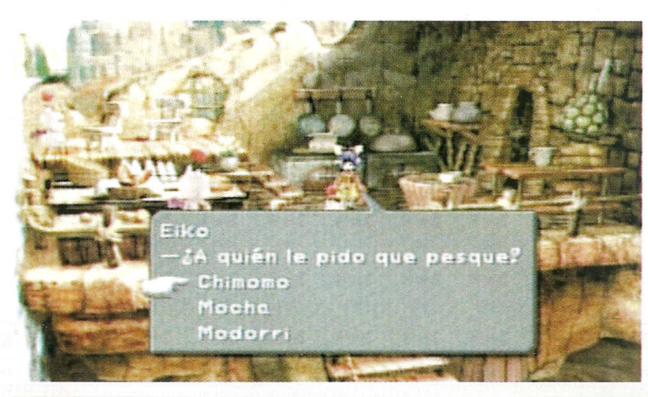
Descansa un poco. Por la mañana Eiko decide unirse a vosotros (menuda sorpresa). Regresa al pueblo para proveerte de ítems. Hazte con algunos brazales mágicos. Toma el Mitón venenoso si aún no lo tienes. Ya puedes irte. Puedes llegar al Árbol lifa yendo por la salida situada a la izquierda del lugar en el que estaba Gigante.

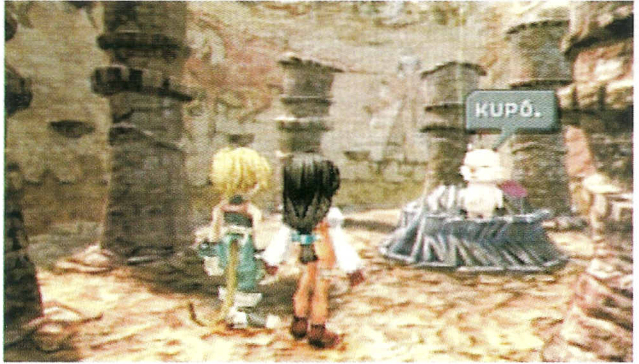
Te encontrarás en el Gran Llano de Puaré. Visita el bosque a tu izquierda. Aquí puedes encontrar a Ninfa, quien espera tres partes de Gema en bruto. A cambio recibirás 30 PH. También puedes participar en otro concurso.







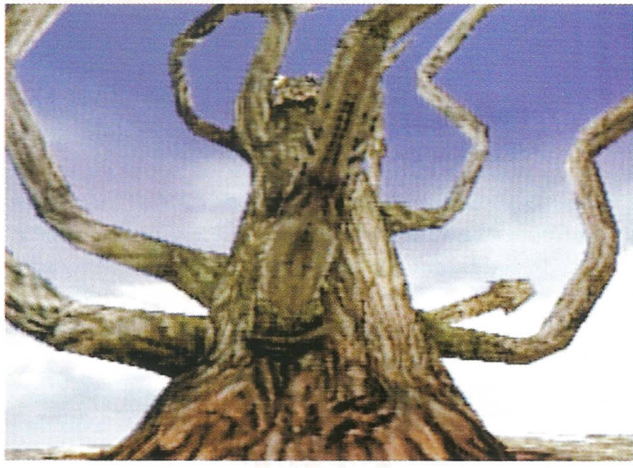




El Árbollifa

Dile a Eiko que rompa la barrera y obtendrás el Rubí con el que puedes aprender otra invocación. Avanza a lo largo de las raíces del árbol.. Hay zombis y árboles mutantes por todas partes. Sólo tienes que lanzar Cura contra los zombis; como son no-muertos, esto les hará daño. Moki está en la entrada del mismo árbol.. Dale la misiva y guarda la partida. Sigue la rama hasta llegar a la plataforma circular.. Haz que Yitán se ponga en ella y te bajará al siguiente nivel.. Ve tirando hasta llegar a una parte de la rama que presenta dos caminos alternativos. El segundo tiene un interruptor. Púlsalo para revelar un cofre en el primer camino. Píllate la cola de fénix y sigue adelante. Hay otro cofre en esta misma pantalla. Registra todos los rincones del camino: ¡hay una Flauta de Lamia en la siguiente pantalla! También en la siguiente pantalla hay un interruptor que te permite recoger la Vara curativa en la pantalla anterior.. Al final llegarás a otro ascensor. Al iniciar lo que parece un descenso interminable hacia las profundidades del árbol, te atacan diversos monstruos. Ve luchando hasta llegar abajo del todo. Qué humedad hay aquí; está todo empapado. Vete adonde están Eiko y Viví.. Aquí abajo puedes hallar dos cofres: uno junto a las escaleras y uno en el lado opuesto. Uno de los tesoros es la Casaca. iPOr fin Yitán podrá aprender Habilidad t ! Equipa a todos los que puedas con chalecos rígidos, y pasa a la habilidad Ni frío ni calor: ¡se avecina algo gordo! Cuando estés listo, toca al interruptor del lado izquierdo.





JEFE ONODRIM

NIVEL RECOMENDADO: 31

VIT:9999

PH RECIBIDOS: 9

ITEMS QUE LLEVA: Casaca, Traje de mago, Bastón de roble.

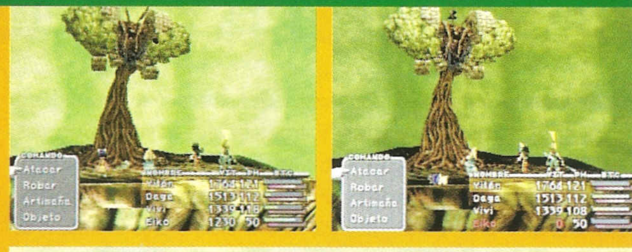
ÍTEMS RECIBIDOS: Ala de fénix, elixir

ATAQUES: Lluvia de hojas, Muerte nivel 5, Bomba mostaza, Onda expansiva, Piro +

Así que éste extraño ser es el que ha estado produciendo toda la niebla. ¿Intentabas provocar el ocaso de la civilización, ¿eh? ¡Eso ya lo veremos!

Lo primero es lo primero. Lanza Morfeo contra él. Esto no siempre funcionará, pero ve probando y se dormirá. Mientras está sobado le puedes mangar a tu antojo. Una vez que tengas todos los ítems, ataca con todas tus fuerzas. Puedes herirlo con Bio, Fenril, Lamú y el ataque estándar de Yitán. Sólo tienes que sobrevivir un par de asaltos. La Bomba mostaza causa Ardor en su oponente; con la habilidad Ni frío ni calor lo evitarás.. Ninguno de los demás ataques debería ser problemático, a menos que uno de tus personajes esté en nivel 30, en cuyo caso Muerte nivel S te afectará.

Ahora que el monstruo de la bruma ha sido derrotado, la neblina empezará a retirar su manto de los continentes circundantes.





El guerrero pelirrojo

Algo malo ha pasado en Madain Sari. Vuelve allí y ve al cobertizo de debajo de la cocina de Eiko. ¡Oh, no! Han robado la Gema ancestral, y parece que ha sido obra de Lani. ¿A quién más conoces que tenga una gran hacha? Eiko decide ir a rezar a sus antepasados; es su forma de llorar. ¿Qué ha sido ese grito? Vivi entra a toda prisa: Lani ha capturado a Eiko y la retiene en el muro de los Espíritus de Invocación. Abre los dos cofres y vete allí. Morrison te sanará. Echa un vistazo al interior: Lani sujeta a Eiko por la cinta que ésta tiene en la espalda. El resto de los moguris te dan un elixir y otro Exploder. Es hora de dar la cara después de que Mogu no pueda ayudarte. Al final resulta que no tendrás que hacer gran cosa. Ese tipo al que se vio hablando con la reina aparece de pronto y decide que quiere la gema, así que será con él con quien tendrá que luchar Yitán. No es que sea muy difícil y no puede considerarse como un verdadero enemigo. El hombre de pelo escarlata salta de un lado a otro sin cesar; calcula bien el momento de efectuar tus ataques y no fallarás. Su cantidad de Vit es tremenda. Es probable que tu barra de Trance se llene antes de que tengas ocasión de matarlo, así que usa tu Solución 9 para quitarle en un periquete ¡S.OOO de Vit! Como recompensa obtendrás la gema y 9 PH, aunque Yitán ya debería haber aprendido alguna cosa a estas alturas.

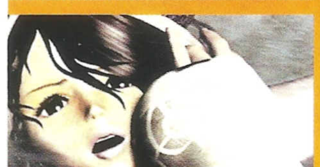
Vuelve al cobertizo. Eiko quiere venirse contigo. Hasta ahora ha sido bastante útil, así que acepta. Eiko decide llevar la gema encima, por lo que obtendrás el Pendiente del ayer.

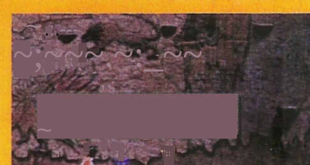
EL PASADO DE DAGA

Cuando sales fuera, oyes una canción. Eh, es esa canción que Daga siempre está cantando. Se las ha compuesto para llegar a un recoveco. Ese barco resulta muy familiar. Entonces alguien más se pone a cantar la canción: es Eiko.





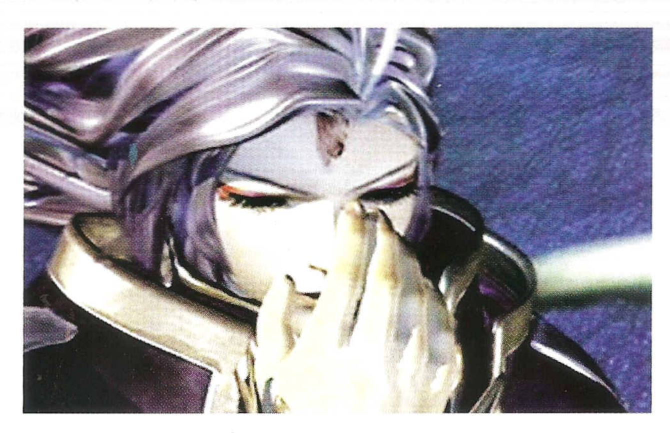




Como por arte de magia, todos los recuerdos le vuelven en un instante. Éste es el sitio de sus sueños. ¡Aquí es donde nació Daga! Debió de ser el día en que murieron todos, menos Daga, Eiko y unos pocos más.

Bahamut y Leviatán

El fin de Kuja se retrasa demasiado. Amarant se ha unido al grupo y deberás decidir qué personajes quieres controlar (recuerda que Daga y Eiko tienen habilidades parecidas). Acércate al Árbollifa, donde podrás cambiar los miembros del equipo si quieres. Amarant llevará a Vivi y Eiko a la copa, mientras que Yitán lleva a Daga. ¡Ahí está! Vas a pagar por lo que has hecho. Ahora también puedes cambiar de opinión con respecto a los personajes que controlas.



¿Qué? ¿Restos de almas? Nunéa tuviste derecho a jugar con poderes que no entendías. Algo distrae la atención de Kuja: la reina Brahne está aquí con su flota de naves. Éstas concentran su fuego sobre Kuja. ¿Es que es estúpida? Ahora Kuja no tiene tiempo de jugar contigo, así que suelta a un grupo de neblinios contra ti. Daga escapa para hallar el Espíritu de Invocación oculto. Lucha con otro Neblinio y ve a hablar con Moki antes de seguirla. Hay una misiva de Stilzkin que leer. Equipa a Amarant con el Mitón venenoso y graba la partida. Amarant tiene una potencia impresionante: sus ataques casi infligen igual daño que los de Yitán. Baja corriendo por la pendiente hacia Daga. Por el camino te atacarán un par de veces. Yitán y Amarant los harán picadillo. Daga usa sus poderes para despertar al Espíritu de Invocación, sólo para descubrir que es Leviatán, la serpiente de mar (con lo que obtienes el objeto Aguamarina). ¡Sin duda el uso de este espíritu matará a su madre! Por desgracia, no vas a poder ayudarla en esta ocasión ...

Ahora todo se te va de las manos. Brahne invoca al rey de los dragones, Bahamut. ¿Se habrá terminado todo? Bueno, supongo que la reina no contaba con los poderes de Kuja. ¡Adiós para siempre, reina malvada!

La reina Garnet

Yitán está muy deprimido. Ahora que Daga va a convertirse en reina, no hay posibilidad de que estén juntos. ¿una reina y un bandido? ¿Dónde se ha visto eso? Todos se van a ver el mini teatro de Ruby. Vivi está echando un vistazo por ahí: ha pasado mucho tiempo desde la última vez que estuvo aquí..

Dirígete a la Orfebrería. Allí tienen montones de ítems nuevos, y ¿sabes qué? También tienen esa Ajorca que buscabas en la Aldea de los Magos Negros. La armería de aliado también tiene algunas novedades. La mamá de Tom deambula por ahí fuera buscando a su retoño. Estate atento por si lo ves en tus paseos. Marcus y Blank están ante el teatro, y quieren que entres con ellos. No lo hagas todavía, aún te queda gente con quien hablar. Tom está justo a la vuelta de la esquina. ¡Ha vuelto a perder a Fluflú! Entra en la capilla y dale a Kupó el mensaje. Kupó también tiene una misiva de Morisha. Un objeto especial, ¿eh? Me pregunto qué será. Cómprale los ítems a Stilzkin antes de irte. Si lo deseas, puedes subir al campanario y tirar de la cuerda: te esperan dos cartas muy interesantes. Ya puedes ir a ver la función.

El profesor Tato entra en la sala de Daga y le devuelve las piedras que Brahne le quitó. Ahora el Ópalo, el Topacio y la Amatista serán tuyos. Luego Tato se topa con Eiko. tsta aún no ha renunciado a Yitán y de alguna forma convence al profesor para que la ayude a escribir una carta de amor.. El profesor repara en su cuerno y empieza a sumar dos y dos. Eiko sale disparada como un cohete. Tan rápido va que choca con Bakú. Como éste está tan hinchado, Eiko rebota en él y se engancha en la barandilla. ¡Otra vez esa maldita cinta! ¿Cuándo aprenderá? Bakú accede a llevarle la carta a Yitán. Oh, no, esto tiene pinta de torcerse mucho ... ¡Y así es! Ahora Beatrix cree que Steiner le escribió la carta a ella. Pensándolo bien, quizá una novia sea lo que necesite para que se le suavice un poco el carácter. Nunca se sabe.







Ajá, parece que la psicología inversa de Bakú podría funcionar. Yitán accede a llevar a Vivi a ver a Daga. Por el camino deberías pasarte a ver a Ruby. Quién sabe, puede que te perdone por no haber ido. Kupó tiene correo de Stilzkin. Léelo y vete después al bote del castillo (donde estarán Kuja y Amarant). Si vas hacia la izquierda (tras bajarte del bote en el castillo) verás que la puerta del puerto está abierta. Puedes bajar por la estatua de Neptuno al puerto, pero los guardias no te dejarán seguir avanzando.

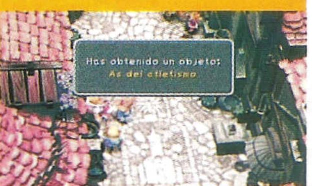
Steiner es totalmente contrario a dejarte ver a Daga, pero cede en cuanto Vivi se lo pide; a él no le puede decir no, ¿verdad? Daga lleva puesto el vestido de la coronación. Está tan bella que Yitán no puede 'articular palabra. Daga y Eiko intercambian joyas. Ahora tendrás dos de las joyas que le dio el profesor Tato. También habrás perdido dos, pero ya deberías haber aprendido sus habilidades.

Cae la noche y el desastre de la carta de amor va evolucionando. Esto es ridículo.

¡AL SPRINT!

Pasa con Vivi por delante de la tasca y ve hacia la derecha. Irás viendo diversas STA cuando vayas pasa'ndo por algunas zonas de la ciudad. Habla con la mamá Hipo. Ésta sigue intentando que su hijo Hipito se ponga en forma; ¿por qué no le echas una mano echando una carrera? Ahí puedes hacerte con nuevas cartas. Tras vencer unas cuantas veces en la carrera recibirás algunas cartas birriosas como una Bomut o una Oruga. Genial, justo lo que querías ... Sin embargo, si sigues ganando los premios irán a mejor. Puedes adivinar en qué nivel está Hipito hablando con él. Cuando llegue al nivel 30 recibirás una carta Dantarián. En el nivel 40 conseguirás una carta Casa Maldita. En el





SO, una carta Cinta. En el 60, la carta Dragón Divino. En el 70, la carta Genji. A partir de aquí ya no recibirás más cartas. En el nivel SO obtendrás el ítem importante As del Atletismo.

Pasado este nivel ya no recibirás más premios, pese a que Hippaul no dejará de mejorar. De todas formas, tras el nivel 95 es prácticamente invencible. Antes de irte recoge la poción oculta en esta calle.

El gran torneo de las cartas

Mientras Yitán y Cía. parten para Treno, los hermanos bufones llegan a Alexandria. ¿Qué tramarán ahora? Deben de ser estúpidos si creen que Daga los dejará entrar. Mientras anden por ahí, nadie podrá relajarse. Al llegar a Treno todos los compañeros se dispersan. Una vez controles a Yitán, sal de la casa del profesor Tato. La STA que verás ahora te permite echar un vistazo por la casa de Vivi.

La última vez que estuviste en la caverna de Quan averiguaste un poco acerca del pasado de nuestro pequeño mago negro. Tal vez deberías volver allí con Yitán. Al llegar, Vivi estará mirando al océano. Harás un nuevo hallazgo sobre su pasado, que resulta de lo más inquietante. El bosque cercano tiene dentro un nuevo



Ragtime con un concurso. Deberías poder dar con él un par de veces. Mientras estás en la zona, visita la Aldea Dali. La tendera Eva tiene colgadas en un tablón algunas nuevas teorías sobre el juego de cartas, ¡Y el alcalde no está! Ahora puedes registrar su casa. Examina el escritorio en busca de la Mini Brahne. El molino ha dejado de funcionar, de modo que puedes pillarte los tesoros del desván. No hay nada más por hacer aquí; vuelve a Treno.

Ve a la Orfebrería. Al pasar puedes escuchar a escondidas una conversación. Materia negra, ¿eh? Eso es lo que usó la reina Brahne para invocar a Odín. Puede que valga la pena hacer una breve visita a la casa de subastas. Pero antes ve a ver a Stella Queen. Ésta te dará un elixir y 10.000 guiles a cambio de las monedas de Libra y Virgo. Ahora es momento de visitar la armería. En tu camino hacia allí (cuando pases por el estadio), , podrás ver una STA de Eiko en la que reaparece Quina y en la que conseguirás el Brazal Quimera. Esta vez hay un monstruo distinto en la jaula: un Catoblepas. Ya te puedes imaginar que Yitán acabará con él, ¿no? Tu recompensa será de 15.000 guiles. Éste es el primer sitio que has encontrado en el que vendan sables de coral.. Píllate un par.. Dirígete a la casa de subastas y échale el guante a la misteriosa Materia negra. Ya deberías tener dinero en abundancia, o sea que 20.000 guiles no te supondrán un problema.

Es el momento del torneo. Tendrás que inscribirte en la mesa frente al estadio. Al parecer, la favorita para el primer lugar es una chica mona con uniforme de marinera.

¡A jugar!

No te será muy difícil llegar hasta la final de esta competición. De todas formas, será mejor que no participes en la ronda final hasta haber visto todas las STA. Hay que explicar muchas cosas, o sea que deambula por ahí hasta haberlo visto todo.

1a RONDA WAKE, EL DEL ÁTICO

Este tío no tiene ninguna carta decente. Ganarás sin proponértelo.

Hay una STA antes de empezar la segunda ronda. Amarant está a punto de revelarle su pasado a Freija ...

2ª RONDA CARTONA BISHOP

Según lo valiente que te sientas, puede que te interese guardar la partida antes de empezar esta ronda. Igual te parece raro al principio, pero deberías intentar perder o empatar a menos que veas algunas cartas decentes sobre la mesa. Este jugador tiene unas interesantes cartas Aracornio y Cerbero que bien valen la pena. El obispo tiene algunas cartas buenas, pero nada que no puedas superar..

3ª RONDA ERIN, LA MARINERA

Bueno, bueno, bueno, ¡pero si es el gran duque Cid! ¡Ja,ja, menudo bicho está hecho! Te las verás contra una burrada de cartas Buri.. Es bastante fácil.. Si no ganas aquí,, más te vale seguir el ejemplo de Quina. Superar esta ronda te reportará al menos una carta Bicho buri y el Anillo de vida.

El gran duque vino aquí con su nueva aeronave, el Hildagarde 2. Al parecer cree que algo malo se está cociendo. Qué curioso, Eiko pensaba que Mogu también estaba preocupado por algo. Da la casualidad de que Eiko se presenta en ese preciso instante. Alexandria está en apuros. ¡No! Daga apenas está en condiciones de hacer frente a ningún problema. ¡Tienes que volver lo antes posible!





¡Fuego!

Sólo hay una persona que diga tantas tonterías. Tiene que ser Kuja. Si Kuja está aquí en Alexandria, tenemos un grave problema. No, no puede habérselas arreglado para obtener a Bahamut ...

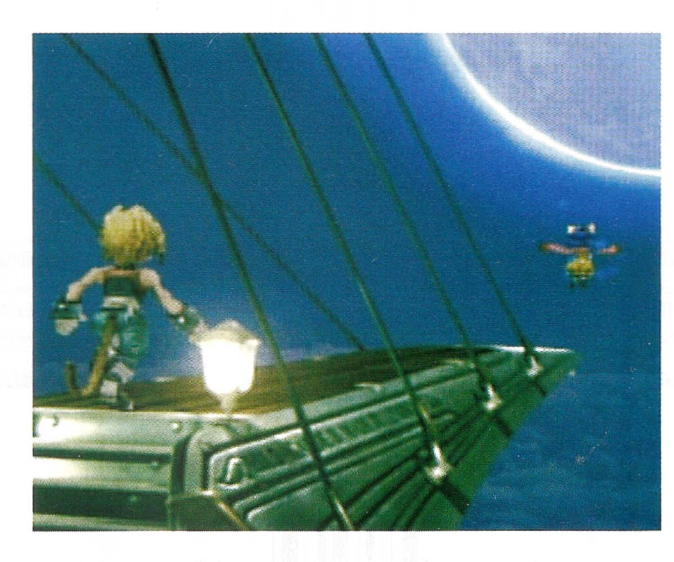
El rey de los dragones irrumpe a través de las nubes y empieza a causar estragos en los aledaños de la ciudad. Daga no sabe qué hacer. Asigna a los soldados sus diversas tareas; no importa quién haga qué, pero cuantos más grupos hagan el trabajo correcto, mejores ítems obtendrás. Lo mejor es que Brushen y Coher recopilen información, Weimar y Haagen envíen ayuda al pueblo, Byron y Laud pidan apoyo a Cid y Tisner y Melgentheim preparen el gran cañón. Daga se desmaya de repente. ¿Qué es lo que está pasando?

Steiner y Beatrix han salido a hacer lo que puedan por la ciudad. Equipa a Steiner; observarás que sus niveles están realmente bajos. Este pequeño ejercicio te permitirá ganar tres o cuatro niveles. Hay neblinios merodeando por las calles. Acuérdate de sanarte durante la batalla, ya que no dispondrás de muchas ocasiones de tomar el control.

De pronto, Daga se despierta al son de la música. No se imagina que sólo ella puede oírla. Alguna especie de campo de fuerza ha bloqueado todas las puertas, aparte de las que forman el camino que pretenden que sigas. Sube las escaleras hacia el amplio vestíbulo, tuerce luego a la izquierda y sube los escalones. Las estatuas bajarán sus espadas a medida que las dejes atrás. Alguien te está animando a seguir. Al cruzar la puerta, ante ti se formará una enorme torre. Sube las escaleras hasta que no puedas avanzar más. ¿Y ahora qué?

La aeronave de Cid se aproxima con rapidez. De pronto el pendiente de Eiko empieza a brillar. Como por alguna suerte de impulso instintivo, Eiko corre a la parte frontal de la nave y se baja de un salto gritando "¿Será el veredicto final?". Una fuerza mágica guía a Eiko hasta Daga y la sostiene en el aire, haciéndola descender poco a poco. Las dos lunas están alineadas. ¡Es la hora del juicio de Alexandria! Un descomunal par de alas sagradas envuelven el castillo como una madre protectora: es Alejandro. Bahamut, airado por su injerencia, escupe una ardiente bola de fuego directa hacia el castillo, pero no sirve de nada. Alejandro responde con su Veredicto Final: una andanada de láseres





impacta contra el dragón una y otra vez hasta que desaparece en medio de una explosión ensordecedora. Kuja parece impresionado. ¿Qué es lo que hará esta vez?

Lo que hace es provocar Invencible. Esto no suena nada bien. ¿Qué es eso? Parece que lo tripula un caballero negro. Kuja se refiere a él como Garland, y en realidad se le ve muy preocupado por su presencia.

Yitán ha llegado sano y salvo al castillo. Ahora tienes que ir adonde están Daga y Eiko. Por el camino hay algunas tareas a realizar. Asegúrate de que todos hayan salido del castillo. Desaloja las bibliotecas y la cocina, pero hagas lo que hagas no hables con el libro de la biblioteca a mano izquierda. Habla con Moshu en el cuarto de guardia y graba la partida. Ahora es el momento de retar a ese libro. Ha estado pidiendo una buena paliza desde la primera vez que lo viste. Es una batalla bastante difícil, así que prueba a usar esta combinación.

YITÁN NIVEL 33

Aliento de ángel; Boina de fiesta; Brazal quimera; Casaca; Anillo de vida.

Vit +10%; Atacar con PM; Matademonios; Nivel t; Influjo lunar; AntiVeneno.

FREIJA NIVEL 24

Lanza de hielo; Casco de oro; Guantes de Tor; Cota de malla; Esmeralda.

Vit +10%; PM+ 10%; Matademonios; Efecto extra; Nivel t; Habilidad t; AntiVeneno.

VIVI NIVEL 33

Bastón de roble; Chistera mágica; Brazal mágico; Túnica de mago; Cinturón negro.

Efecto extra; Influjo lunar; Nivel t ;AntiVeneno; Ni frío ni calor; Habilidad t ;Autopoción.

AMARANT NIVEL 31

Mitón venenoso; Boina de fiesta; Manilla de hueso; Casaca; Cinto de poder.

Atacar con PM; Efecto extra; Rebote mágico; Contraataque; Nivel t ;Matazombis.

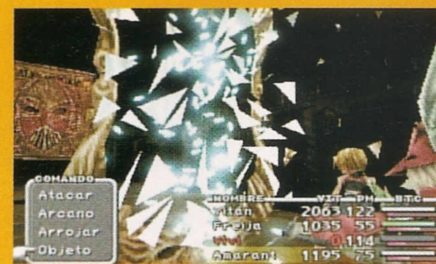
JEFE DANTARIÁN

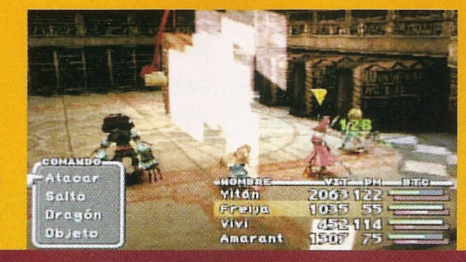
NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: 33
VIT: 20000
PH RECIBIDOS: 30
íTEMS QUE LLEVA: Malla del diablo, Tenedor de plata, elixir, éter
fTEMS RECIBIDOS: Botas hermes
ATAQUES: Cerrado: Tormenta de papel, Golpe de canto, Condena
Estando abierto: Toxis

Ésta va a ser una batalla muy, muy larga. Tu objetivo es atacar al diablo que se oculta en el libro. Una vez abierto el libro, ataques como Piro + y el ataque estándar de Yitán le infligirán un daño de entre 2.000 y 3.000 de Vit, así que, en teoría, con siete u ocho impactos bastará. El problema es que el libro casi nunca está abierto por la página correcta. Cada vez que lo atacas se abrirá por una página al azar. Tres de cada cuatro veces no será la página adecuada y el libro se volverá a cerrar. Sólo con un daño entre 150 y 200 Vit se abrirá por el lugar correcto. Cerrado, es letal. Su Tormenta de papel, por ejemplo, le causará a Yitán un daño de 1.200 de Vit. Condena lanzará una muerte gradual. Ésta es la mejor manera de matar a este tipo. Ten en cuenta que pese a que nosotros nos pasamos más de una hora intentando robar la Malla del demonio, no lo conseguimos; ¡no te sorprendas si tú tampoco puedes! ¡El muy puñetero no la suelta ni a tiros!





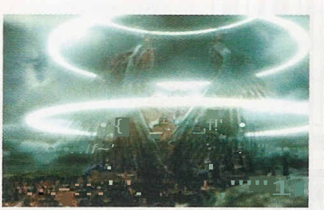


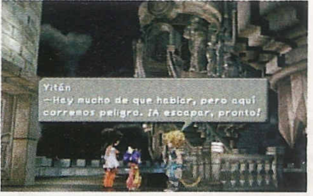


Si Yitán se pone por debajo de los 1.300 de Vit en algún momento, dale una ultrapoción. Haz lo mismo si cualquier otro personaje se queda por debajo de los 1.000 de Vit. Lanza el Viento de Freis cada cuatro o cinco asaltos para garantizar tu seguridad. Haz que un personaje ataque al jefe. Puedes adivinar si va a ser la página correcta porque vacilará durante un instante tras mostrarte el número de la página. Entonces verás al Dantarián. Si es la página equivocada, selecciona Atacar con otro de tus personajes. No ataques sin más con todos tus personajes, ya que comprometerás a gente que puede hacer falta para sanar a los demás, y el libro se cerrará de inmediato si usas un ataque físico contra él. Cuando se haya abierto por la página adecuada, usa Piro + o el ataque estándar de Yitán. Cuando es un libro abierto, el jefe sólo puede lanzar Toxis, al cual los miembros de tu grupo deberían ser inmunes. Si alguno de ellos no lo es, sólo has de usar Antídoto.

Invencible

Ahora que le has dado una lección a ese diablo descarado, es momento de dar con Daga. Ya sabes dónde está, y también sabes que Invencible está justo sobre ella. Sabe Dios a qué estará esperando. No hay más individuos en el castillo y parece que Mosh no quiere moverse, así que vete directo a las torretas para encontrar a Daga. Yitán convence a todos que se marchen mientras puedan. Esto tiene que hacerlo solo. Mientras Yitán sube las escaleras hacia donde le esperan Daga y Eiko, Invencible decide romper su silencio. El castillo empieza a derrumbarse bajo las ondas de sonido; Yitán se lanza y agarra a Daga justo a tiempo. La forma como salen de ahí con vida se nos escapa a todos. Lo único que se ve es la ciudad entera hecha añicos.







El silencio de Garnet

Te despertarás en el cuarto de invitados de Lindblum. La forma en que llegaste ahí es un misterio. El programa de reparaciones va bien; la ciudad empieza a parecer habitable otra vez. Toma el Brazal egoísta del cofre y ve a tener una charla con Mock. ¿Tú no estabas en el Pasaje de los fósiles no hace mucho? Pilla el correo. Monín debería estar en la posada. Blank cree que probablemente Daga esté arriba, junto al telescopio, así que pilla el ascensor.. La nueva reina no parece tener muchas ganas de hablar. Tal vez deberías dejarla sola un rato. De todos modos Cid quiere verte. Habla con los guardias y pasa por la entrada superior. La reunión tendrá lugar en la sala de audiencias.

Justo cuando la reunión está más animada, irrumpe Eiko. ¡Al parecer Daga ha perdido la voz! Encontrarás a la princesa en el cuarto de huéspedes. ¡Qué raro! Realmente ha perdido la voz. Yitán está que echa humo, pero parece que la princesa se curará sola. La única forma de llegar hasta Kuja es construir otra nave aérea. Para ello tendrás que encontrar una manera de devolver al gran duque a su forma humana. El profesor Toto recuerda una antigua receta para la metamorfosis. Ésta implica mezclar la Poción misteriosa, la Poción prístina y la Poción sospechosa en una proporción de 5,2 Y 3. Sin embargo estos ingredientes ya no se utilizan, así que ¿dónde vas a conseguirlos?

De ahora en adelante, cuando hables con la gente podrás preguntarles acerca de las pociones. Ve a la posada. Podrás dejar un comentario en el escritorio. Dale el mensaje a Monín, quien está en el piso de arriba. Ve a la siguiente área (el área de Gon, el fanático de las cartas) y registra por la izquierda en busca de la moneda de Sagitario. Los huevos de paloma que había en casa de Gon ya han eclosionado, y puedes recoger algunos ítems más. Mira también la última versión del Coleccionista de cartas. La Poción prístina se puede encontrar en la tienda de Alice. Dicha tienda ha quedado destruida, por lo que ahora no le sirve de nada. Alice está junto a la armería. Pásate por ella porque tienen nuevos juguetes para Vivi, Eiko y Daga.

Para el segundo ingrediente tendrás que ir al barrio teatral.. May y Karl te saludarán desde la estación. ¡Ya han tenido a sus hijos! La Poción sospechosa se halla en el rincón de la casa del artista Miguel Ángel.. Eso sí, tendrás que preguntarle por ella antes de poder llevártela. También hay un Lapislázuli en el cofre. Cinna, que es quien tiene la Poción misteriosa, está reacondicionando el escondrijo de Tantalus. Hazte con la poción, entra luego en la guarida y registra los cofres. Vuelve en el taxi al distrito comercial.. El ingeniero en paro estará sentado en el banco. Sólo estará ahí cuando llegues de otra estación. Tiene cuatro cartas nuevas: Gato gorrón, Ragtime, Espín y Horribilis. Es un jugador muy bueno, así que ve con cuidado y tómate tu tiempo. Ahora es momento de volver a ver a Cid.

¡Por fin! La aeronave ya se puede arreglar. El profesor Toto aplica la poción y, abracadabra ... ¡se convierte en rana! ¿Qué diablos pasa? Con la aeronave ya no cuentes. Tendrás que usar una de las naves de la flota de Alexandria. Vivi sugiere ir a la Aldea de los Magos Negros a fin de averiguar por qué algunos de ellos se fueron con Kuja.





LA AMENAZA CONTINÚA

Cuando ya creías que estaba muerto, va y aparece otra vez. En una STA, ves como Kuja logró alejarse en el Hildagarde 1, Y se ha llevado con él un puñado de lugareños de la Aldea de los Magos Negros. Sin duda les ha ofrecido una vida más larga o algo igual de imposible. ¿Adivinas quiénes se arrastran a sus pies como un par de sanguijuelas? Exacto, Ton y Son. ¿Cómo se las arreglan para seguir con vida?





En las manos de Kuja

En una STA, ves como Quina ya vuelve a las andadas. Algún día aprenderá que nadie da nada a cambio de nada. Seguro que se mete en algún lío; más vale que vayas al puesto de los encurtidos. Paga los vicios de Quina y vete luego a la Puerta del Dragón Marino. Hay un Brazal quimera en el cofre junto al tren. Sal afuera y salta a la nave. Usa el mapa para llegar a la playa junto al Bosque Madalén. Visita primero el pantano de los Qu. Si atrapas 33 ranas, Quera te dará el Sibarita. En un bosque cercano al Madalén puedes participar, si quieres, en un concurso. Ahora dirígete a la Aldea de los Magos Negros. Todo el mundo se ha ido, salvo tres personas: el líder de la aldea y los dos guardianes de los chocabas. Al parecer se fueron porque Kuja les ofreció alargarles la vida. Llegarás al corral del chocobo justo cuando el bebé sale del huevo. ¡Ooooh, qué mono! Los sentimientos del líder de la aldea le pueden y desembucha el paradero de Kuja. Está en el lado este de este continente, debajo de las arenas movedizas.

Dirígete al este a lo largo de la costa hasta llegar a una playa pequeña. En el bosque puedes participar en un concurso. El desierto de Kiera está dominado por gusanos de tierra. Estos bichos son enormes, tienen una Vit descomunal y pueden hacerte mucho daño. Hay una manera de tratarlos, claro: son vulnerables a hechizos que provoquen sueño, mudez y ceguera. Además Yitán puede matarlos con dos impactos (a veces uno). Deberías poder ver cuatro remolinos de arena ante ti. Tres de ellos contienen antoleones, pero el que te queda más lejos por la izquierda es la entrada al escondrijo de Kuja.

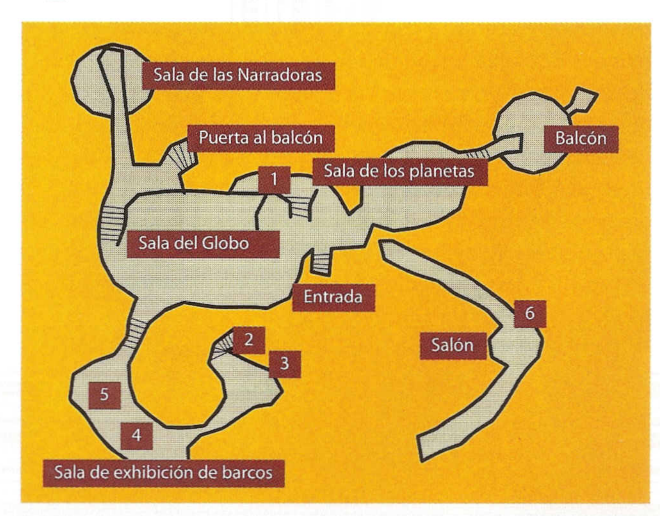
Kuja está listo y esperándote: era una trampa desde el principio. Cuando vuelvas en ti, te hallarás en una salita que cuelga encima de una laguna de lava. No tienes más remedio que hacer lo que él dice.



Tras la piedra perdida

Kuja quiere hacerse con una piedra especial del Continente Olvidado llamada Gulug. No explica por qué no puede conseguirla él mismo, aunque insinúa que la zona tiene una barrera anti-magia alrededor. Elige a tu grupo sabiamente. El nuestro consiste de Yitán, Steiner, Quina y Amarant. Daga resulta poco fiable por ahora. A causa de su estado no puede lanzar hechizos como es debido y no debería acompañarte. Además no serviría de mucho en un entorno de anti-magia. Tras realizar la selección, Kuja os transportará al muelle, donde te atacarán ogros. El Hildagarde os espera, junto con Ton y Son. Brrr, va a ser un largo viaje ...





La aeronave no podrá dejarte en Oeilvert, de modo que lo hará en la entrada del Cañón de Travis. Los hermanos burlones te venderán todo lo que necesites.

Antes de corretear rumbo a Oeilvert, dirígete por el norte al pantano de los Qu. ¡Más ranas para Quina! Oeilvert queda bastante al sur de aquí. Usa el mapa para abrirte camino a través del laberíntico desfiladero. Encontrarás casas malditas, adamantaimas, cactilios y catoblepas. El problema con los grupos de cactilios es que lanzarán Confu sobre ti, con lo cual

tu grupo golpeará al Cactilio oculto. Activa AntiConfusión o bien ataca al personaje afectado para que se le pase el efecto. Al llegar allí te recibirá Moa. Ésta, claro, se alegra de veros, y te pide que le lleves correo a Moel. Además tiene cantidad de ítems nuevos que comprar. Oeilvert está plagado de criaturas peligrosas. La única forma de avanzar es atacar sin cesar. Seguro que el Epitaf mata a uno de tus personajes, igual que el Garuda; tendrás que aguantar que ese personaje no gane ninguna experiencia por esa pelea.

Una vez atravesada la gran puerta, verás que hay cofres por todas partes. Sólo señalaremos los importantes. Sube las escaleras y toca el orbe de la sala contigua. Éste brillará al tocarlo. Se trata del interruptor del planetario de debajo. Entra en la Sala del globo desde la primera sala. Al acercarte al centro de la sala aparecerá un holograma. Mmm, no entiendo lo que dice. No importa. Baja por las escaleras a la Sala de exhibición de barcos. Hay cuatro orbes aquí dentro, y sólo funcionan en cierto orden.Tócalos numéricamente, tal como se indica en el mapa. Antes de irte puedes recoger un Cinto de fuerza y unas Botas de plumas. ¡A desandar el camino tocan! Vete a la Sala de planetas. ¡Moel y Stilzkin están aquí! Dale a Moel el mensaje. Moa está bastante tenso por culpa de Artemito. ¿Y si le ha pasado algo? Cómprale a Stilzkin los ítems y graba la partida. Ve al salón. El orbe del centro contará la historia de un planeta llamado Terra. La puerta de la sala de las Narradoras ya estará abierta. Por alguna razón, al principio sólo Yitán entiende lo que dicen las voces. Ahora el símbolo de la Sala de los planetas proyectará un holograma. ¡Un momento, eso parece Gaya! ¿Qué significará? Guarda la partida y vete a la escalera de esta sala para llegar al balcón. La plataforma te bajará a la sala de la piedra Gulug. No creerás que esto va a ser fácil, ¿no?

JEFE ARK

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: 40
VIT: 25000
PH RECIBIDOS: 11
ÍTEMS QUE LLEVA: Lanza sagrada, Cinto de fuerza, elixir
ÍTEMS RECIBIDOS: Grava volátil
ATAQUES: Bumerán, Fotón, Remolino, Viento de hélice (confusión)





¿Pero qué... ? ¡Es una nave mastodóntica! Como tal, sus ataques se basan en lo que lleva a bordo. Su Fotón dejará a cualquiera de tus personajes a 1 de Vit. Los otros tres movimientos dañarán algo a tu grupo en pleno. Lo mejor es que antes del combate actives la habilidad AntiConfusión. De todas formas, este jefe es pan comido, siempre y cuando Steiner o Yitán tengan un Trance. Una vez más, el problema radica en robar los ítems. La Lanza sagrada es especialmente chunga de conseguir. Si tienes un día malo no podrás conseguirla. Muerto el jefe, puedes pillar la piedra Gulug y salir de ahí.

Una rana valiente

Como era de prever, Kuja ha roto su promesa. Un reloj de arena gigante se pone en marcha; cuando se agote, Vivi, Eiko, Daga y Freija ¡caerán a la lava de debajo! ¿Por qué no matarlos sin más, eh? Está claro que Kuja no tiene agallas para hacerlo él mismo. Cid es el único que no está encerrado. Todo depende de ti, ranita.

Oirás hablar a los magos negros acerca de una trampa que han preparado. Al parecer tienes que accionar todos los interruptores en orden para desactivarla. Mmm, parece demasiado fácil. Menuda sorpresa: si fueras una criatura de tamaño normal no sería un problema, pero para una ranita debilúcha es una pesadilla. En la sala hay un Espín enjaulado. Si te ve no te dejará acercarte a la llave. Pulsa el botón. para que Cid avance despacio. Quédate quieto cuando el monstruo mire alrededor y no te verá. Tómate tu tiempo; a fin de cuentas dispones <;leseis minutos. Ahora tienes que encontrar una forma de llegar al reloj de arena. Si pudieras levantar un lado de la balanza ...Tienes que inclinarla hasta el tope, de modo que usa los pesos más pesados. Los pesos de hierro, barro y piedra (B, C y D) servirán. ¡Genial, todos están libres! Ahora a salir de ahí. Antes que nada, vuelve a la sala de torturas. Mojito está allí y querría que le entregaras una misiva a Mogly. Compra los ítems que necesites y guarda la partida.



Palacio del desierto

El primer corredor está vacío. Sube por las escaleras al siguiente corredor. Hay dos estatuas, una a cada lado. Enciende el candelabro de la izquierda. Un fulgor rojo saldrá de una piedra a la derecha. Examínala para recibir el Anillo prometido. La siguiente sala contiene tres estatuas. Al intentar ir a la sala contigua, los ojos de la estatua del ángel despedirán un brillo rojo y aparecerá un camino. Síguelo hacia el balcón y enciende la lámpara. Aparecerá un cofre en la sala de las estatuas. Entra en la siguiente sala y enciende el brasero más cercano, el más lejano y el de debajo de las flores (en este orden). Cruza hasta llegar a otra sala con braseros. Enciende el de debajo de las flores rojas. Con esto abrirás el camino al área central. Vuelve a la sala anterior y enciende los braseros de la zona central. Ya puedes encender todos los braseros. El orbe volverá a brillar: ha aparecido una puerta en el área central. Toma la Ajorca del orbe y cruza la puerta de la derecha. Enciende el candelabro e inspecciona el orbe para recibir la Coraza blindada. Hay un tramo de escaleras al final del corredor que te llevará a una galería. Enciende los candelabros y sigue el corredor hasta una biblioteca. Enciende los candelabros del fondo a la izquierda para crear una nueva escalinata. Trepa a la estantería más alta y enciende los candelabros. La estantería se correrá para revelar una entrada.

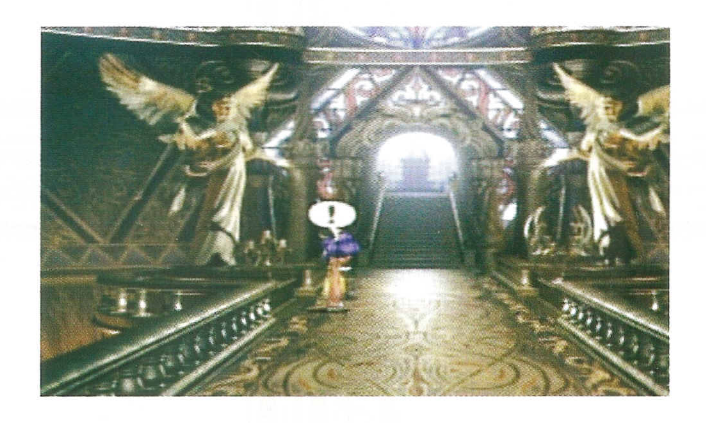
JEFE PILAR MÁGICO

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: 41
JEFE: Pilar mágico
VIT: 10000
PH RECIBIDOS: 11
ÍTEMS QUE LLEVA: DESCONOCIDO
ÍTEMS RECIBIDOS: Elixir
ATAQUES: Reflejo, Electro++, Piro++, Hielo++





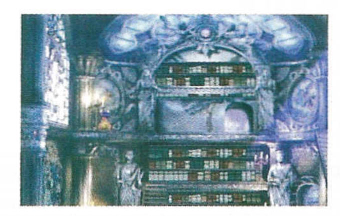
Todos los ataques de este jefe son básicos. Si has cogido los orbes, esto será un paseo por el parque. lo primero que hará el jefe es lanzar Reflejo sobre sí mismo. Reflejo no funciona si la magia ya ha sido reflejada, así que haz que Eiko lance Rubí sobre todos. Bueno, ésa es la forma técnica de hacerlo; sin embargo, el jefe no durará mucho.
Ahora que las defensas han caído, puedes encender las velas y entrar en el transportador.



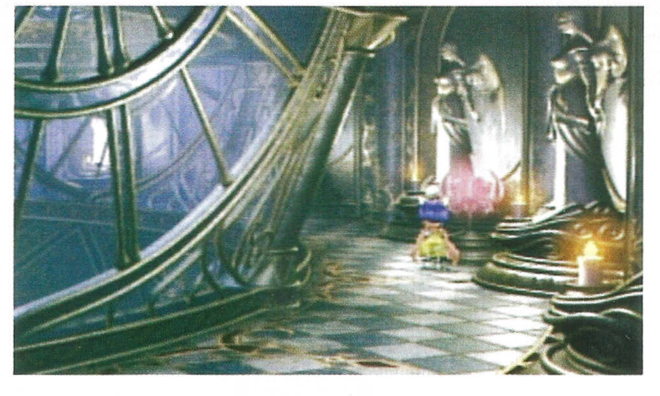
Crúzala y hazte con el Brazal de N'Kai. ¡Fantástico, con esto Vivi podrá aprender Aqua! Ahora puedes encender las velas junto a la estantería inferior para descubrir otra entrada más.

Hay dos candelabros en la siguiente escalinata; enciéndelos ambos. Vuelve a la biblioteca y enciende el candelabro restante. Con esto destaparás una nueva entrada que lleva a otro candelabro. Enciende las velas para revelar un camino a través de la cristalera a mano izquierda de la biblioteca. ¡Aquí está Mogly! Dale la misiva y guarda la partida.

En la siguiente sala hay dos candelabros. Enciende los dos e inspecciona el orbe para recibir la Capucha negra, ¡con la cual Vivi aprenderá Muerte! Haz lo mismo en el otro lado para obtener los Venecianos. Los ítems que has recogido en este palacio poseen muy buenos atributos, así que a estas alturas ya deberías estar equipado con todos. Sólo lo decimos para cerciorarnos. Para abrir el camino secreto, asegúrate de que sólo están encendidas las velas que haya mano derecha de cada estatua (según tu posición). Sube a lo alto de las escaleras e intenta encender el candelabro. Oh, oh. ¡Algo nos dice que quizá no debiste hacer eso!







¡No escapará!

Mientras ... El equipo de Yitán acaba de volver del Continente Olvidado. Recuerda que Yitán no sabe nada de la huida de sus amigos. El transportador del muelle te llevará esta vez a un sitio diferente. Kuja quiere que entres tú solo en la sala. En la sala, Kuja te mostrará un foso. Maldición, ¿cómo los han capturado? ¡Caray, los dejas solos un par de minutos y mira lo que pasa!

Fuera, Steiner y Cía. están exaltados. De pronto, el equipo de Vivi aparece en el transportador. ¿Qué pasa aquí? El equipo corre en ayuda de Yitán; por culpa de sus piernecitas, Eiko no logra entrar a tiempo. Tom y Son, siempre tan oportunistas, se la llevan. Kuja se queda la piedra Gulug y a Eiko, y se larga. ¡Tras él! Antes de irte, recoge la carta Nombrandt,junto a la mesa de la izquierda. Para cuando llegues al muelle, el Hildagarde ya se habrá ido hace mucho. Kuja debe de haberse transportado directamente a la nave. El mago negro que vigilaba el camino ya no está; sigue dicho camino hasta la escalera de cuerda. El único medio para salir de aquí es el Blue Narciss. Dale al interruptor y baja por la escalera.

El Blue Narciss es mucho más veloz que el Hildagarde, de modo que pronto lo alcanzarás. Kuja ha sobrevolado el Continente Perdido y llega al Continente Aislado. Deberías poner a Yitán, Steiner, Daga y Quina en tu equipo. ¿Que por qué? En estos momentos Yitán y Steiner pueden matar todo lo que se encuentren, Daga es útil para infligir daño elemental a un grupo de oponentes y Quina puede aprender algunas habilidades nuevas. Graba la partida y vete por la izquierda hacia la estrafalaria construcción junto a los Montes Gulug.











EST GAZA

Vaya un sitio raro. Desde fuera da la impresión de ser una vieja fábrica abandonada repleta de enemigos. Y sin embargo es un lugar la mar de acogedor, ¡con su tienda y su sacerdote! Al parecer es el único lugar desde el que tienes una vista fantástica de la Isla de los Resplandores.









Vete a la derecha desde donde está el sacerdote y llegarás a la tienda. En ésta haya la venta un extenso surtido de nuevos artilugios (no te olvides de mirar en la parte de atrás en busca de un Aro alado). Y lo que es más importante, el sacerdote te confirma que Kuja pasó por aquí con Eiko. Se fueron al volcán Gulug, ¡una zona antaño infestada de una raza de topos gigantes! En tu equipo deben ir Yitán y Vivi. Escoge a los otros dos.

El volcán Gulug

Es hora de recuperar a Eiko. Morisha está fuera. Ha recibido un mensaje de Artemito; parece que está en algún tipo de apuro. Tranquilízala y quédate la misiva destinada a Morán. Delante está el mirador desde el que se ve la Isla de los Resplandores. ¿Tanto rollo para eso? ¡Si es sólo un bloque de hielo!

Vuelve con Morisha y dirígete a la derecha. No tardarás en aparecer en la zona del volcán Gulug. En esta zona hay ítems por todas partes; tantos, que sólo mencionaremos los importantes. Éstos son los enemigos que puedes encontrar aquí: hidras, granadas, carontes y vepals. Todos temen al agua y al fuego, de modo que no deberías pasar apuros. Dirígete a la derecha. Al recorrer la primera sala algo pasará por encima. En fin, ya se ha ido. Cuando llegues a la cuerda con polea, no bajes por ella. Ve más allá y sube por el otro lado. Abre el cofre para hallar el Coletero de oro. Eso es todo por esta sección. Vuelve al principio (recuerda que hay una cuerda por la que aún no has bajado) y vete hacia la izquierda. En esta sala hay 9.693 guiles, así como una nota de uno de los topos. Sal afuera por la izquierda y baja por la escalera para hacerte con la Gorra roja. Esta sección es segura; vuelve a la cuerda y deslízate por ella. Dirígete a la derecha y dale a Morán el correo. Ella te pedirá que le entregues un mensaje a Momi. Parece que el Artemito ha gastado algo; algo que a los Moguris les gusta mucho. Sigue yendo hacia la derecha hasta entrar en una cabaña de dos pisos. Busca el aviso de la pared. Sal afuera y hazte con el Manto de tierra. ¡A1go te estará esperando cuando vuelvas adentro! Los dragones rojos no son muy difíciles de derrotar. Con Shiva, Hielo++ y un par de ataques acabarás con ellos. Recuerda para el futuro que llevan elixires y que te recompensan con ¡22.000 EXP!

Vuelve al pozo y sigue hacia la izquierda. Hay otro aviso en la cabaña, además de la Malla del diablo. Ésta es la protección que el Dantarián tenía (¡Y no quiso darte!). Seguramente entonces habría sido de gran utilidad. Hay otra puerta junto a la entrada de la cabaña; dicha puerta te conducirá ante Momi. Dale el correo. Uau, se están exaltando bastante con lo de Artemito. Puede que estén celosos de su pequeño vicio. Los escalones te llevarán a otra cabaña, dentro de la cual te atacará un Dragón Rojo.

Vuelve al pozo. Mediante los avisos habrás visto que hay que bajar tres veces la palanca para que funcione. Deslízate hacia abajo y vence a los dragones rojos.

JEFE MELTIGÉMINIS

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: 43
VIT:20000
PH RECIBIDOS: 11
ÍTEMS QUE LLEVA: Peto de ogro, Coletero de oro, vacuna
ÍTEMS RECIBIDOS: Vacuna
ATAQUES: Polvo veneno+, Bio, Humo vírico, Aletazo





Te resultará muy difícil conseguir el Peto de ogro de este jefe, pero no te preocupes; tampoco es para tanto. Usa Vacuna con quien quede infectado y machácalo con ¡invocaciones y ataques físicos.

EL SECRETO DE MOGU

¡Nooo! ¡Demasiado tarde! Ton y Son ya han iniciado el proceso de extracción, pero no parece funcionar. Será porque sólo tiene seis años, ¿o no? La auténtica razón es que Eiko posee en su interior el poder de un ídolo asombroso. ¡Mogu es el ídolo! Bueno, no exactamente, de hecho el ídolo adoptó la forma de Mogu mientras crecía. ¡Por fin los gemelos burlones tendrán lo que se merecen! Kuja empieza a echar pestes de algo relacionado con espíritus y trances. Está en su propio mundo, pero de algún modo tienes la sensación de que se propone algo de lo más peligroso. ¿Qué ha dicho de los gemelos? ¿Que en realidad ya no son gemelos? ¿Pero de qué habla? ¡Oh, oh! Te espera el Meltigéminis.



Hilda lo sabe todo

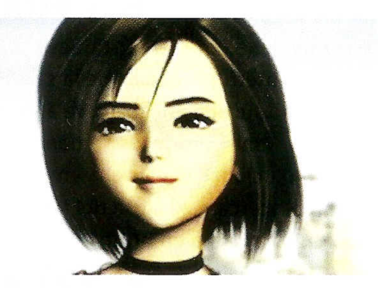
Derrotada el jefe, tendrás un respiro de un par de segundos. Kuja ha soltado la bomba sobre los magos negros: no puede prolongarles la vida, y nunca tuvo esa intención. Bueno, aquí viene el consabido "te lo dije". Se oye venir la voz de una mujer desde la sala a tus espaldas. iEs Hilda! Kuja la retenía ahí, y al estilo James Bond, ile contó todo su plan maestro! Es hora de volver a Lindblum y organizar tu plan de ataque.

Yitán se despertará en el cuarto de invitados de Líndblum. Mock querría que le entregaras un mensaje a Kumori.. Por fin Cid vuelve a ser humano y por eso puede empezar a trabajar en un nuevo vehículo. Hilda os pondrá al corriente a todos de los planes de Kuja. Parece que tu siguiente misión será ir al Castillo de Ipsen en el Continente Olvidado.

Tras una intensa búsqueda de Daga, Beatrix te recomendará un lugar donde investigar. También te pide que le des a Daga el valioso Granate. iPrueba a equiparte después con él para ver qué hace! Tras mucho cavilar, la princesa se ha librado de su dolor y iya puede volver a hablar! Como símbolo de su nuevo comienzo, toma la daga de Yitán y se corta el pelo.







Daguerreo y mucho más...

El Hildagarde 3 está a punto para zarpar.. Es hora de irse. Antes de ir al castillo de Ipsen, deberías ganar algo más de experiencia. Dirígete a la Isla Parnell, al sur del mapa. Aquí encontrarás grandes dragones, gatos gorrones, pulpos gigantes y ballenas zombis. El que deberías buscar con más ahínco es el Gran Dragon, ya que te brinda la friolera de 35.000 de EXP.Posee una enorme cantidad de Vit, pero con la Muerte Nivel 5 de Quina (que puedes aprender de las ballenas zombi) te lo cargarás rápidamente. Pasa el rato por aquí hasta estar por lo menos en el nivel 50. Ahora ve en busca de otro pequeño bonus. ¿Recuerdas el carro de la estación de Borden en la Puerta Sur? Steiner llevaba a Daga en un saco, de modo que no podía subir para abrir el cofre. Puedes dejar la nave en la Meseta de Borden e ir al cofre a por una carta Elixir. Seguramente ahora sea un buen momento para ir a un Bosque de los chocobos y conseguir más chocografías (puedes consultar la sección dedicada a ellos más adelante). Además, puedes volver a participar en los concursos.

Ya hace tiempo que no tienes armas nuevas, así que llégate a Daguerreo. La entrada está en una isla del sudoeste.

¿Cómo habrá llegado toda esta peña aquí? Si a ti te costó dejar atrás a los dragones, a ellos los tendrían que haber matado apenas hubieran puesto el pie allí, ¿no? Mmm ...Ve a la derecha, baja las escaleras y recoge la moneda de Capricornio al final de la pasarela. Entra en la sala contigua y usa el ascensor.. Eh, ese es aquel tipo de los cuatro brazos. El tío se creía un maestro en el juego de las cartas. Desde luego, cartas







buenas tiene. Gánale todas las mejores y habla luego con el orfebre. ¡Una espada Monoplátana y una Pulsera de caco harán feliz a Yitán! Hay asimismo muchas otras cosas. Ahí al lado encontrarás al Ingeniero jefe Zebolt. Éste tiene cartas nuevas: la carta Troll y la carta Molbol. El anciano al otro lado de la sala tiene también una nueva carta: la carta Búver.

Hay un interruptor cerca de la salida de esta sala. Cuando lo pulsas, algo sucede ahí abajo. Ve al piso de abajo y habla con el armero. Mmm, desde luego tiene un problema, aunque tú lo puedes solucionar. Vuelve a la entrada. Antes de tirar hacia la izquierda, acércate a la losa del fondo. Esta misteriosa piedra transformará Gema en bruto en Aguamarinas. Ahora es el momento de ir por la salida a mano izquierda y subir las escaleras. ¡Mira tú por dónde! Son la sacerdotisa de Cleyra y el Aventurero de Treno. Salúdalos y ponte a trabajar en el ascensor averiado. Hay unas palancas en la pared. Dale dos veces a la de la izquierda para revelar el agujero e introduce el palo que hay apoyado en la estantería. ¡Fantástico! El ascensor ya funciona y le puedes comprar algunas armas al armero.

Es momento de ir al Altiplano de Popos. Puedes encontrarlo justo encima de la Gruta de Gizamaluke. Éste es el sitio al que te aconsejamos no subir. Si te adentras en la gruta verás que los moguris han tenido bebés. Dale una nuez Kupó a Mosi para recibir un Pasador.

¿A qué otro sitio puedes ir ahora? Bueno, cuando estuviste en la Caverna del Hielo, Quina no estaba en tu equipo. Tal vez pueda aprender alguna habilidad más.

Mois está en la entrada de la Caverna del Hielo. Al parecer es muy peligroso entrar. Un lugareño vigila la entrada trasera, así que no te molestes en intentar eso.

Podrías probar a ir a los tres pantanos de Qu; en cuanto tengas 45 ranas, Quera te dará unas magníficas Botas de lucha. Aparte de eso, eres libre de ir al Castillo de Ipsen, en el Continente Olvidado.

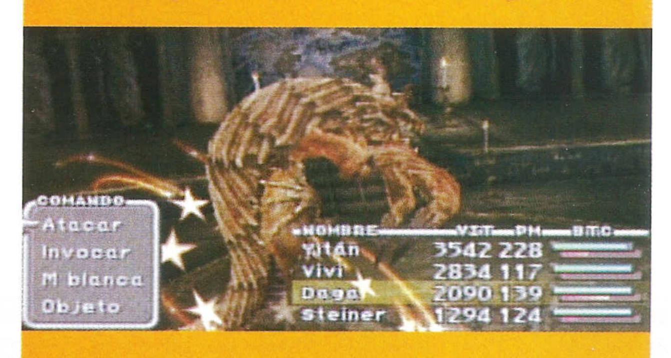
Los espejos

Cuando llegues allí, Amarant decidirá que es demasiado bueno para ti y se largará por su cuenta. Aquí el mundo es al revés, así que las armas más débiles te serán muy útiles. Este sitio está lleno de gárgolas, agareth y cerberos. Todos temen Leviatán y los ataques de agua en general. Hay una moneda de Acuario en el vestíbulo de la entrada y una Dos dagas. En la siguiente sala se halla Kumori. Dale el correo; Kumori cree que a la Central MoguRed sólo se puede llegar en chocobo. Píllate la Garra de gato del rincón del fondo. La salida de más arriba da a lo que de momento es un callejón sin salida, así que mejor deslízate por el poste. Sube por la escalera del rincón y sigue el camino hacia la siguiente escalera. Baja hasta el fondo y sigue el camino hacia la siguiente escalera. Sube hasta arriba y cruza la entrada. Entra en el ascensor y sube. Acabarás en una sala con Amarant. ¡Maldición, ha llegado antes! Amarant decide que ya no te necesita. Hay cuatro espejos en la pared. Parece que están pegados en un mapa de Gaya. Coge los espejos. Ehm... ¿qué es ese ruido?



JEFE CRUSTÓPODO

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: 50
VIT: 30000
PH RECIBIDOS: 11
ITEMS QUE LLEVA: Orichalcum, Garras de mitrilo, elixir
ÍTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Agazapado, Hielo++, Mutilación, Topetada



Este tipo debe de ser el guardián de los espejos. No deja de rajar sobre el plan de Terra; ¿de qué está hablando? No importa, la cuestión es que te está amenazando, o sea que cárgatelo. El único ataque ofensivo de este jefe es Hielo++, de modo que no tienes que preocuparte por si te mueres. Lanza Morfeo y Veneno para que se calle un ratito. Ahora que tienes la Pulsera de caco no te debería costar mucho mangar los ítems. En cuanto tengas el Orichalcum, remátalo con Bahamut, Leviatán y Magia negra ++.

Amarant en apuros

Es hora de salir de aquí, pero no antes de haber registrado la zona en busca de tesoros. Vuelve a bajar en el ascensor y anda hacia la pantalla. Hay una gran placa en la pared. Ve inspeccionando, empujando, golpeando y pensando un poco más hasta que Yitán dé una patada. Entonces aparecerá la opción Actuar decididamente. Sigue tentando hasta que aparezca la opción Descansar; ¡Yitán se apoyará y caerá a través de ella! Al otro lado hay una Horquilla. Vuelve por donde viniste. Explora los diferentes puntos de despegue para conseguir los cofres. Sólo habrá una pasarela y un cofre a los que no podrás acceder. Sube por la barra y graba la partida. Ahora que has vuelto empezarán a aparecer trampillas. Déjate caer por la que queda cerca de la entrada superior para llegar al cofre del Rezo de niña. Sal y reúnete con tus amigos al pie de las escaleras. ¿Qué? Amarant aún sigue dentro. Yitán, el muy chalado, vuelve a entrar solo. Si te metes en alguna pelea, huye. Es imposible que venzas a la mitad de los monstruos por tu cuenta. Ya puedes llegar a la entrada central del vestíbulo de la entrada, pero no vayas aún allí. Ve a la sala al revés bajando por la barra. Amarant está en el rincón inferior izquierdo, tan idiota como siempre. Agárralo y sal de ahí.



Visita a los templos

Ahora que tienes los cuatro espejos, tendrás que resolver adónde ir. Lo primero es lo primero. Ve a Treno, visita a Stella Queen y canjea las tres monedas Stellazio por un Cinturón negro, 20.000 guiles y un Anillo Rosetta. Ve a la armería y vence al Amdusias para conseguir unas Botas Hermes.

Ya puedes intentar romper los sellos. Ve al Templo del Agua (al sur de Ipsen). Allí se quedarán Daga y Eiko. Manda a Freija y Amarant al Templo del Fuego. Amarant se comporta un poco raro con Freija, pero Yitán no tarda aclararle las cosas. Manda a Steiner y Vivi al Templo del Aire y, por último pero no por ello menos importante, al Templo de la Tierra irán Yitán y Quina. ¡Para llegar a las salas de los espejos hará falta ser un auténtico Indiana Jones! Aun así todos lo consiguen. ¿Cómo es que es tan fácil? Mmm, hablamos demasiado rápido: cada templo está protegido por un guardián. Aquí es donde todos empiezan a mostrar su auténtica valía. El jefe de Yitán es el del Templo de la Tierra.



JEFE GUARDIÁN DE LA TIERRA

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: 53
VIT: 20000.
PH RECIBIDOS: 11
ÍTEMS QUE LLEVA: Traje de goma, Vengadora
ÍTEMS RECIBIDOS: Cola de fénix
ATAQUES: Hielo++, Electro++, Piro++, Terremoto, Dos manos

¡Estos jefes no parecen poder toserte! Lanza Aliento fétido con Quina para infligir Mini y Ceguera al jefe. Terremoto será ahora como una ligera vibración, y el Dos manos fallará. Ve robando con Yitán y, cuando tengas bastante, ponte a atacar. Lleva la cuenta del daño que provocas (Yitán debería infligir unos 5.000 de Vit con cada impacto); recuerda que Quina quería zamparse a este tipo con desespero, así que cuando llegues a eso de las 17.000 unidades de daño, usa el comando Engullir.

Se acabó. Todo está en orden. Es hora de ir al fin a Terra. Asegúrate de tener todo lo que necesitas y parte para la Isla de los Resplandores. Se abrirá un enorme agujero dimensional que te engullirá.

Terra a la vista

Podrías estar viajando a través del tiempo, del espacio, de nada. ¿Y qué? Lo único que importa es que cuando llegas allí te sientes como en casa.

Garland estará allí para darte la bienvenida. Actuando ahora más como un padre que como un guerrero, te pide que te des un paseo. Mientras bajas por el camino ves a una chica joven ahí delante. Mmm, se parece un montón a Yitán. No la sigas aún; dirígete a la izquierda para encontrar los muchos tesoros que te aguardan en este maravilloso lugar. Vuelve al camino principal y ve detrás de la chica. Tras mucho trepar y seguirla, todo se volverá silencioso. La chica te pedirá que sigas adelante. Haz lo que dice, pero no olvides ir a la izquierda para recoger la Toga Minerva. Al subir las escaleras aparece el Invencible como de la nada. Los recuerdos inundan la mente de Daga y se desmaya. ¿Qué hacen? ¿De qué hablan? Debes seguir, pero tendrás que dejar a Daga con Steiner.





¿Qué le pasa a esta gente? No tienen preocupaciones, nada les inquieta. Olvídate de ellos por ahora. Busca la posada y lleva allí a Daga. Ella es lo más importante en estos momentos. Cuando se despierte, lo recordará todo: ¡fue el Invencible quien lo destruyó todo!

En el papel de Yitán, busca hasta encontrar el almacén, donde está escondido un moguri dentro de un canasto. A Moroki le gustaría que le llevaras un mensaje a Moguita. ¿Qué hace aquí un moguri, en cualquier caso? Moroki tiene algunos ítems nuevos para que los compres. Olvídate del precio, te van a hacer falta. ¡Eh, es Stilzkin! ¿Cómo puñetas ha llegado aquí? También tiene más ítems para ti. El precio va subiendo, pero sin duda estos ítems valen la pena.

Baja al laboratorio subterráneo y habla con la chica para descubrir algunos detalles sobre la identidad de Yitán. Todos parecen creer que es especial: el elegido o algo así. Tengo un mal presentimiento.

Daga le pide a Eiko que vaya a buscar a Yitán. Después de ver un par de STA, controlarás a Eiko. Ve al laboratorio y habla con Quina para que venga contigo. Ve a por Vivi y luego a por Amarant en los lugares donde los viste en las STA. Equípalos, organiza sus habilidades y guarda la partida. Ve a hablar con la chica misteriosa.

La identidad de Yitán

Ahora es cuando lo descubres todo acerca de Yitán. Es una terrible verdad a la que enfrentarse, pero Yitán se lo toma bastante bien teniendo en cuenta su intensidad. Yitán, como todos los moradores de este mundo, es un genómido ... un recipiente. Fue creado para ser el ángel de la muerte de Garland. Para causar estragos en Gaya y prepararla para la inevitable máquina absorbe-almas que es Terra. El árbol Lifa era la herramienta latente de Garland. Un espacio intermedio de almacenamiento de almas para acoger las de Terra y consumir espíritus de Gaya. Yitán fue creado para ser aún más poderoso que el que se podría decir que es su hermano, Kuja. El genómino de pelo plateado no pudo soportar que no fuera lo bastante bueno a los ojos de Garland. Un desecho, un fracaso. La ira de Kuja se descontroló y ahora le ciega un odio hacia absolutamente todo. Yitán se niega, claro. Cuando Garland ve que Yitán no piensa obedecer, decide relegarlo al mismo estado mental que las vacuas criaturas-recipiente que lo rodean en este extraño lugar.



Los últimos obstáculos

Yitán sueña. Ahora se da cuenta de que pudo haber sido el responsable de la destrucción de toda una civilización. ¿Hasta qué punto estuvo cerca de ser tan malvado como Kuja? ¿Cómo volver a ser capaz de hablarles a sus amigos? Mientras esté junto a ellos, los pondrá en peligro. Ésta es la lucha de Yitán, su problema, su responsabilidad. Nadie más debería verse implicado. Lo despiertan Vivi y Eiko, pero sólo físicamente. A nivel mental, aún está confuso, atrapado entre su deber y su corazón. Un horrible monstruo tras otro tumba a golpes a Yitán, con un dolor tan distante que continúa como un zombi. Sus amigos están ahí en todo momento, pero empieza a dar la impresión de que realmente está más allá de toda ayuda.

BATALLA 1 AMDUSIAS 20.000 DE VIT

Un unicornio demoníaco, parecido al que te encontraste en Trena, sólo que más potente. Freija aparecerá para echar una mano. Yitán, cuyo estado va a peor, encajará muchos daños por cada impacto. En un momento posterior de la pelea llegará Amarant.

BATALLA 2 ABADÓN 20.000 DE VIT

Steiner y Quina necesitan la ayuda de Yitán para derrotar al Abadón. Vendrá al cabo de unos cuantos turnos. Usa Sable Negro y el ataque de Yitán. Usa a Quina para sanar con su Viento Blanco.

BATALLA 3 DURAGÓN 20.000 DE VIT

Steiner y Quina le ruegan que no siga adelante él solo, pero él no les hace caso. Aun así, cada vez está más claro que si siguen así, existe la posibilidad de que salga de su estado. Yitán se mete justo en medio de la trayectoria de un Duragón. Todo va bien hasta que usa su movimiento Aplanadora, que reduce la Vit de Yitán a una sola unidad. De pronto, recupera toda su Vit. Daga aparece detrás de él. ¡Es hora de patear algunos traseros! ¡Vete derechito ahí con Bahamut!

¿Puede Yitán ignorar a quien ama? Rodeado de amor y amistad, acaba por ceder. A fin de cuentas no tiene elección. Equipa a tu grupo y vuelve con los demás. Mírate la sección de enemigos para saber cómo acometer a cada uno de los oponentes que se interpondrán en tu camino. Moroki te habrá seguido, así que puedes usarlo para grabar.

Vuelve a la Sala del Olvido y recoge el Tocado Monacal del trono. Continúa a lo largo del camino hasta llegar a una sala llena de vainas. Hay un interruptor junto a la entrada. En cuanto lo pulses tendrás 30 segundos antes de que el puente del otro lado se cierre. A cada segundo, más o menos, se encenderá una vaina distinta. Si te encuentras junto a una tendrás que luchar con un enemigo. El truco está en esperar a que se iluminen las vainas y escoger enseguida un camino en el que no haya vainas encendidas. Tendrás que contar con tener la suerte de que la siguiente no se ilumine. Esto sucede al azar, de modo quees una mera cuestión de ensayo y error.. La siguiente sala tiene un extraño aparato en el centro. Éste controla el ascensor de la siguiente sala. Ajústalo de manera que te dé la espalda (poniendo el 3) y ve luego al ascensor del fondo a la izquierda. Recoge los 20.007 guiles del cofre. Enseguida verás que es imposible salir de aquí por ti mismo. Aquí es donde entra el equipo. En cuanto hayas vuelto algunas veces al dispositivo de control, el equipo decidirá dividirse. Por medio de una STA verás que un equipo controlará el dispositivo, mientras que el otro sube al ascensor. Cambia de nuevo el aparato hasta que te lleve al siguiente nivel..

La siguiente sección consiste en una sala llena de transportadores. Úsalos para llegar a los diversos cofres; no te preocupes, no podrás acceder a todos aún. Dale el correo a Moguita y guarda la partida. El fin está cerca ...



JEFE ARGENTUS

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 60
VIT:25000
PH RECIBIDOS: 13
ÍTEMS QUE LLEVA: Mitón de Káiser, Malla de dragón, elixir
ÍTEMS RECIBIDOS: Aro alado
ATAQUES: Onda expansiva, Onda de vacío, Garra, Huracán





Pan comido. Un calentamiento. ¡Ja, ja! ¿Qué es esto exactamente? Parece un pollo gigante. Lanza Mutis y Tiniebla y luego mángale todos los ítems. Ah, y seguramente será mejor matarlo, también. Con el ataque de Yitán, el de Steiner y el Bahamut de Daga, ¡habrá mordido el polvo en unos pocos turnos!

JEFE GARLAND

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 60

VIT: 40000

PH RECIBIDOS: 0

ITEMS QUE LLEVA: Traje negro, Manto de espía, Botas de lucha

ITEMS RECIBIDOS: Cola de fénix, elixir

ATAQUES: Fulgor, Paro, Descarga de energía, Poder mental





Lanza de nuevo Tiniebla y Mutis. Esto detendrá sus ataques Paro y Fulgor. Descarga de energía y Poder mental sólo conseguirán hacerte cosquillas. Afana los ítems y ataca de la misma forma que anteriormente contra el Argentus.

Garland ha caído. Ahora es ese momento en el que pasa algo realmente malo, ¿no? Exacto. ¡Kuja se ha hecho con el control del Invencible y quiere pelea!

JEFE KUJA

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 60

VIT: 45000

PH RECIBIDOS: 0

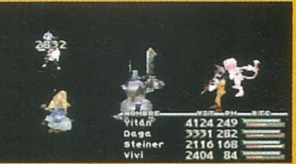
ITEMS QUE LLEVA: Capa reluciente, Carabinera, éter

ÍTEMS RECIBIDOS: Nada

ATAQUES: Electro ++, Gravedad





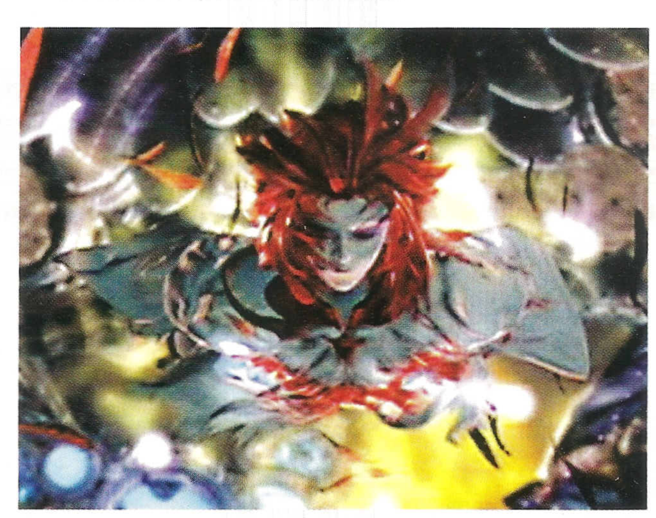




¡Ja! Electro ++ y Gravedad apenas te tocan. Roba los ítems y usa las mismas tácticas que contra Garland. Sólo tardarás un poco más, eso es todo. La única diferencia es que a Kuja no lo puedes silenciar.

De vuelta a Gaya

Kuja está tan furioso que entra en trance. El movimiento Trance de Kuja es Artema. No tienes ninguna posibilidad. Pero, oh ironía, del mismo modo que las muñecas que ha creado, él es también un simple mortal. Garland lo diseñó para que durara sólo un tiempo limitado, y ese momento ha llegado. La muerte de Garland, así como el infinito poder de Kuja, carece de sentido. Como puedes imaginar, Kuja pierde por completo la chaveta y se pone a destruir todo lo que ve. ¡Tienes que salvar a los genóminos! Yitán consigue al fin dar con la chica, Mikoto. Tras mucho insistir, ésta accede a venir con él. Ya juntos, la pandilla lleva el Invencible a través del agujero dimensional para volver a Gaya. Sólo que ... no es la misma Gaya de la que partisteis ... ¡oh, no! Las cosas se están empezando a complicar.



Una nueva vida

Los genóminos son bastante parecidos a los magos negros en muchos sentidos. Tanto unos como otros fueron creados para servir a un fin. Todos son recipientes sin alma. Todos necesitan un nuevo inicio. Parece que lo más adecuado sea que empiecen juntos su nueva vida. Van a tardar mucho en adaptarse a su libertad pero, quién sabe, puede que algún día sean capaces de integrarse en el resto de la sociedad. Esperemos que así sea.

Ha llegado el momento de enfrentarse a Kuja. Equípate, organiza tus habilidades y dirígete a la fuente de energía de encima del árbol Lifa.







LLUVIA DE DRAGONES

Conforme te acercas a la fuente de energía, miles y miles de dragones divinos vienen hacia ti. ¡Es imposible que sobrevivas a algo así tú solito! Justo entonces, una flota de aeronaves armadas a tope irrumpe a través de las nubes y empieza a disparar contra los dragones. Es





Cid, y se ha traído con él todo un ejército de naves, incluida una capitaneada por Beatrix. Éstas te brindarán la oportunidad que necesitas para abrirte paso y entrar. No tienes opción: ¡vas a tener que penetrar a lo bruto!

JEFE
DRAGÓN DIVINO

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 60
VIT:50000
PH RECIBIDOS: 13
ÍTEMS QUE LLEVA: Gran coraza, Manilla dragón, Panacea
ÍTEMS RECIBIDOS: Aro alado, éter, elixir
ATAQUES: Ola sísmica, Contraataque, Onda de vacío, Onda expansiva, Poder mental, Huracán, Cura, Cura +





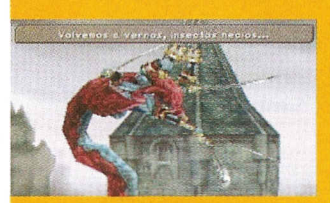
Sin problemas. Lanza Barrera Total y Aliento fétido (deberías haberlo aprendido hace tiempo de los molboles con Quina). Tras recurrir a ellos, usa Quina para sanar (con su magnífico Viento Blanco). Ataca y roba con Yitán. Ataca con Steiner y usa a Daga solamente para curar.

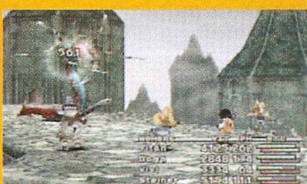
Lugar de los recuerdos

Derrotada el dragón divino, puedes ir al encuentro de Kuja. Te hallarás en un sitio extraño. Garland te dice que este lugar se llama Lugar de los Recuerdos. Ha sido creado a partir de tus sueños y recuerdos. ¡A saber lo que te encontrarás dentro! Nada más entrar tienes la posibilidad de volver al Invencible por si quieres cambiar tu equipo. En lo alto del primer tramo de escaleras hay una bola de energía. En realidad es un punto de grabación. Hay varios enemigos duros durante el ascenso. Mírate la sección de enemigos para saber a qué te enfrentarás. Sólo se puede seguir un camino, pero se trata de un sendero peligroso. Al llegar a la sala del péndulo, vete al rincón a mano izquierda. Hay aquí un espíritu que te retará a una partida de cartas. Tiene Invencibles, Alejandros, Dragones Divinos, Hades y muchas otras cartas excepcionales. Según pases por las siguientes escaleras podrás hacerte con La Torre, una fenomenal arma para Yitán. Sigue avanzando por el camino para llegar a tu primer desafío: el primer Caos.

JEFE MALILITH

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 60
VIT: 60000
PH RECIBIDOS: 10
íTEMS QUE LLEVA: Masamune, Sable artema, Coraza de Genji
íTEMS RECIBIDOS: Ala de fénix, Cola de fénix, éter, elixir
ATAQUES: Bomba mostaza, Corte flamígero, Danza de espadas, Espejo





Aquí te será de gran ayuda activar Ni frío ni calor. Asimismo te vendría bien un blindaje a prueba de fuego. Aun haciendo caso omiso de estos consejos puedes conseguir pasar sin problemas. Lanza enseguida Aliento fétido y Barrera Total con Quina. Usa a Yitán y Steiner sólo para atacar. El jefe lanzará Espejo sobre sí mismo, de modo que no te molestes en lanzar hechizos en su contra. ¡El Sable artema tienes que robarlo como sea! Consíguelo antes de matar a esta bestia. Las bombas mostaza no te harán daño si llevas activado Ni frío ni calor. Cuando al fin lo tengas agotado, el jefe usa Danza de espadas como un ataque a la desesperada. Mientras tus personajes estén por encima de los 2.000 de Vit, no les pasará nada.

JEFE TIAMANT

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 60
VIT: 60000
PH RECIBIDOS: 10
íTEMS QUE LLEVA: Gran casco, Botas de plumas, hoja sangrienta
íTEMS RECIBIDOS: Cola de fénix
ATAQUES: Absorción PM, Absorción fuerza, Huracán, Lévita, Contraataque, Garra silenciadora, Resoplido





En cierto sentido, esta criatura caos es más sencilla que la anterior. Con suerte no usará su movimiento más potente. Dicha maniobra causa Ardor a la mayoría de tus personajes, aunque éstos tengan Ni frío ni calor activado. Es débil contra Morfeo, así que recurre a esto para robarle. En cuanto tengas un Trance con Steiner o Yitán, arreglado.

En la siguiente sala tendrás una visión de Alexandria, dando además otro atisbo a su destrucción. Unas imágenes del Invencible, Bahamut y Alejandro se sucederán ante ti antes de dar paso a una enorme explosión. Todo eso sucede en tu cabeza, claro. Una vez finalizada la visión, puedes dar unos pasos hacia delante y grabar. Enfrente del punto de grabación puedes recoger la Flauta de ángel. Ve siguiendo el camino a través de la sala de los objetos flotantes y entra en el área tormentosa de la Memoria humana. A la izquierda hay otro espíritu que juega a las cartas. Enfréntate a él para ganar algunas cartas Cinta más. Al pasar por el camino de la derecha verás una imagen de Daga de pequeña, preparándose para huir de Madain Sari. ¿Cómo es que Yitán puede ver los recuerdos de Daga? Aquí hay algo que no cuadra y Garland tampoco te lo aclara.



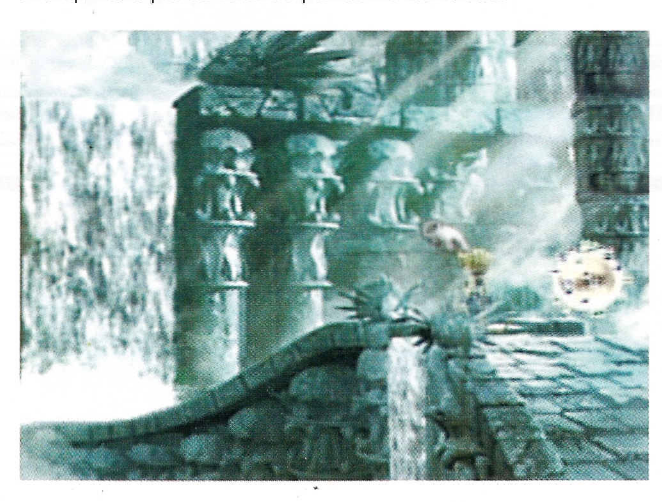
El desafío de los espíritus

Según recorres las ruinas verás un callejón a tu derecha. Enfílalo para descubrir otro punto de grabación. Ya era hora de que volvieras a organizarte las cartas. Si has estado jugando contra toda la gente que hemos recomendado, ahora deberías tener entre SO y 60 cartas. Así que ¿dónde está el resto? Bueno, aquí puedes encontrar un buen número de ellas. Ya hemos mencionado a dos de los espíritus de las cartas; estaban en la sala del péndulo y la de las tormentas. El espíritu de esta primera sala tenía Invencibles, Alejandros, Hades y Dragones Divinos. El de la sala de las tormentas poseía Cintas. El siguiente espíritu cuenta con Ifrit, Átomo, Fulgor, Meteo, Elixir, Arma artema, Leviatán, Madine, Dos lunas y algunas más. Sin duda merece la pena medirse al Maestro de la fuerza. Darás con él subiendo las escaleras que salen del punto de grabación, avanzando hacia la pantalla y examinando el barril.



La decisión

Tras reunir cartas nuevas a carretadas, dirígete a la izquierda. Te encontrarás en un camino que se extiende por encima del anterior punto de grabación. Síguelo: en esta sección hay criaturas Assur a mansalva. No te las tomes a la ligera, ya que a veces endosan dos o tres ataques seguidos. ¡Paro seguido de Condena no es la más agradable de las combinaciones! La siguiente área consiste en una serpenteante escalinata que atraviesa el área. Puedes ver las dos lunas al fondo. Entra en el castillo. Hay un punto de grabación al otro lado. Hay bégimos y cranks patrullando la zona. Cruza la cascada. Quina sueña con nadar, pero Yitán le quita esa idea de la cabeza. Antes de subir las escaleras puedes ir a la derecha y examinar esa zona. Una voz te pide que te vayas. Llegados a este punto puedes marcharte ... ¡O tal vez no! La elección está en tus manos pero debes saber que la recompensa por tu valentía puede ser excelente.



JEFE HADES

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 62
VIT: 60.000
PH RECIBIDOS: 30
ÍTEMS QUE LLEVA: Túnica de poder, Botas de lucha, Botas hermes, Anillo espejado
ÍTEMS RECIBIDOS: Elixir, Aro alado
ATAQUES: Espejo, Glacial, Golpe letal, Hoja de justicia (reduce la Vit al), , Bomba mostaza, Maldición (confusión, ceguera, mini), Hecatombe





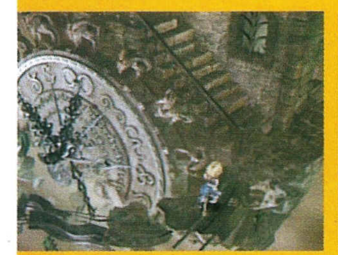
Aquí es muy importante que actives Ni frío ni calor, ya que Hades usa muy a menudo Bomba mostaza y Glacial. Golpe letal restará a tu grupo unos 2.000 de Vit. Hoja de justicia deja a todo el mundo a 1 de Vit. Al cabo de un rato empezará a cargar su espada. Saldrá una cuenta atrás desde 3 y cuando llegue al final usará Maldición contra ti. Este ataque suele caer sobre todo tu grupo, causando Ceguera, Mini y Confusión. ¡Cúrate lo antes posible porque se acerca una buena! Roba los ítems si te hace falta y entra en los movimientos de Trance. Si no lo matas enseguida, volverá a cargar su espada, y esta vez usará su ataque definitivo: Hecatombe. Se trata de un inmenso ataque con meteoritos que te causará unos daños de unos 5.000 de Vit.

Una nueva orfebrería

Vuelve a la catarata y graba la partida. Ahora regresa adonde Hades. Éste te abrirá la orfebrería. Hay algunos ítems la mar de guapos, incluida la legendaria Piedra volátil.. ¿De dónde sacarás el Martillo? Aunque no te hagas con el Martillo, puedes adquirir otros ítems antes de seguir adelante. Compra lo que necesites y sube las escaleras.

CARTAS EXTRAÑAS

Sube las escaleras hasta lo alto y ve a la esfera de reloj. A mano derecha hay un punto de grabación. En vez de cruzar la puerta de la izquierda, sube las escaleras de la derecha para encontrar a otro espíritu de las cartas.





Éste tiene muchas cartas poco comunes como Mogu, Pata de gato, Tito, Odín, Masamune, Genji, Dos lunas o Elixir. Aquí hay algunas cartas muy interesantes; usa la cabeza y ganarás sin problemas.

JEFE KRAKEN

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 62
VIT:60000
PH RECIBIDOS: 10
ÍTEMS QUE LLEVA: Capa de glotón, Vara de brujo, Yelmo de Genji
ÍTEMS RECIBIDOS: Ala de fénix, cola de fénix
ATAQUES: Glacial, Agua a presión, Latigazo, Aqua ++





Vale, conque Glacial no te daña y Agua a presión sólo te causa un daño de 1.500 de daño. Ningún problema ¿verdad? Bueno, sí y no. Lo primero que hay que hacer es acabar con los tentáculos. Cada uno de ellos tiene sólo unos 6.000 de Vit. Asegúrate de mantener tu Vit por encima de los 3.000. La mayoría de veces, Latigazo no te tocará, pero a veces te causará grandes daños. Cuando pierdas a un miembro, atacará de forma constante a ese miembro cuando intentes reanimarlo. Bastaría con dejar este jefe atrás con toda tu gente.

La última criatura Caos

Cruza la puerta. Ante ti hay un planeta volcánico. Garland te dice que esto es Gaya 'al principio. Es Gaya recién nacida. Sube la escalera hasta arriba del todo. Encontrarás la Maza de Zeus en el rincón a mano izquierda, y a otro espíritu de las cartas en el de la derecha. Dicho espíritu posee las poderosas cartas Materia Negra y es un formidable adversario. Ten mucho cuidado con tus cartas, porque seguro que pierdes algunas. Sube por la escalera a la extraña cabaña de encima. Dentro no hay nada, pero conforme te acercas a la puerta central la sala se transforma en un podio de piedra en medio de la nada. La cuarta criatura caos te espera.





JEFE LICH

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 64
Jefe:Lich
VIT:60000
PH recibidos: 10
ítems que lleva: Túnica negra, Flauta sirena, Guantes Genji.
ítems recibidos: Éter, ala de fénix, cola de fénix
Ataques: Muerte, Condena, Muerte nivel 5, Corte fatídico, Polvo veneno +, Temblor, Terremoto, Paro

¡Sin problemas! Sus movimientos de muerte no siempre te matarán. La mitad de las veces fallarán. Polvo veneno + fracasará siempre que tengas AntiVeneno activado. ¡Tú arréale sin parar!

El Mundo Cristalino

El borde del podio no lleva a ningún lugar, pero eso es sólo lo que te parece, de modo que deberías poder cruzar por ahí. Ve hacia la luz y Garland te hablará de los recuerdos. Ahora estarás en el Mundo Cristalino. Los enemigos a los que te encuentres serán versiones cristalinas de los cuatro criaturas caos. Con ellos no conseguirás experiencia, sólo PH e ítems. Sigue el camino hasta llegar a un punto de grabación. Guarda la partida. Ahora es posible teletransportarse de vuelta a la entrada. Puedes regresar al Invencible pulsando X al pie del tramo de escaleras cercano al primer punto de grabación. Esto te permitirá encontrar todos los secretos de Final Fantasy IX antes de vértelas con Kuja, pero no lo hagas todavía.

¡Es Kuja! No quiere que el mundo exista si él no va a estar en él, o sea que va a destruir el cristal para eliminar así toda vida.





JEFE DESGUEIS

Nivel de estatus recomendado: Por lo menos 64
VIT: 50000
PH recibidos: 0
Ítems que lleva: Garra de duelo, Cinturón negro, elixir
Ítems recibidos: Éter, Aro alado
Ataques: Meteo, Coletazo, Garra demoníaca





El ataque Meteo hace auténtico daño, pero no lo usará muy a menudo. Más bien tiende a emplear Sueño, pero sólo como ataque de estatus añadido. Siempre y cuando hagas que Steiner y Yitán ataquen, no tendrá tiempo de lanzar Meteo. Todo habrá acabado en breve.

En busca del Martillo

En este momento puedes ir a enfrentarte a Kuja, pero piensa que no habrá vuelta atrás. No te recomendamos plantarle cara aún; ¡al fin y al cabo, queda mucho por hacer! Vuelve al punto de grabación y teletranspórtate de regreso a la entrada. Vuelve al Invencible poniéndote en el punto de transporte (en los peldaños, justo debajo del punto de grabación).

Vale, ya iba siendo hora de ir a liquidar asuntos inconclusos. Lo primero en tu agenda es ese esquivo Martillo. Qué fácil sería ir a pedirle a Cinna su Martillo, ¿no? Pues mira, eso no funciona, y es que Cinna lo ha perdido. Olvídate de eso por ahora y canaliza tu energía hacia otra cosa. Aún no has encontrado las monedas stellazio. Ya deberías haber recogido 10, o sea que aún quedan dos. La moneda Piscis la hallarás en el Invencible. La segunda no es tan fácil. Regresa a Alexandria. La ciudad entera está hecha un desastre. Apenas quedan edificios en pie. Ve al mini teatro y saluda a Ruby. Luego pasa a ver a los moguris en la capilla. Kupó y Stilzkin están ahí, así como un nuevo moguri, de nombre Bellota. Kupó está cada vez más preocupado por la Central MoguRed y querría que le entregaras un mensaje a Atla. Stilzkin tiene un trío de ítems que puedes comprar; puede que sean más bien carillos, pero valen la pena. También están aquí las hermanas que saltaban a la comba. Encamínate al castillo. Al llegar allí verás que no hay castillo; está destruido por completo. El único camino que sigue abierto para ti es la sala del ascensor del puerto. Entra ahí y echa un vistazo. ¡Eh, es la última moneda, Leo! Ya has terminado tus quehaceres en esta ciudad. Salta al Invencible y vuela hacia Trena. Stella Queen se quedará las monedas a cambio de 30.000 guiles y una Túnica de poder. Ella tiene la extraña sensación de que aún queda otra moneda por encontrar. Su sirviente menciona que se pueden encontrar pistas en los reversos de las monedas. Lo único que necesitas saber es que la treceava moneda se encuentra al fondo de la caverna de Quan. L1évale esa moneda a la reina para que te recompense con nada menos que el Martillo. ¡Tachán! Una faena menos, quedan ... ¡un montón!



La Central MoguRed

Dónde te habías metido? Bueno, te estás perdiendo un buen número de cartas, así que dirígete al Estadio de cartas. Allí encontrarás muchos nuevos contrincantes esperándote, con cartas como Molbol, Férreo, Abadón, Garuda, Canicas, Arimán, Sanctus, Meteo, Fulgor, Ifrit, Shiva, Bahamut, Bégimo, Mubah, Átomo, Fenril u Ozma. Puedes ganar cartas a mansalva. Aun así todavía te faltarán por lo menos diez. ¿Dónde estarán?

Lo último que te queda por hacer en Treno es enfrentarte al Bégimo, que se halla en la armería, como todos los monstruos que has derrotado cada vez que visitabas esta oscura ciudad. Cinco golpes con La Torre deberían bastar, ya cambio recibirás una preciada Tiara mágica.

Ahora deberías proponerte resolver el problema de la Central MoguRed. Si consigues que los moguris se comuniquen a través de ti, tal vez puedas solucionarlo todo. Ya has dado el primer paso al aceptar la misiva de Kupó. L1évasela a Atla, al que encontrarás en Burmecia. L1évale el mensaje de Atla a Momo, a quien encontrarás en la Aldea de los Magos Negros. Compra algo de equipo de paso que estás ahí. Ahora debes entregarle a Kumori la misiva de Momo. Darás con él en el Castillo de Ipsen. Ese ítem del que hablan te suena; sin duda te estás acercando. L1évale la siguiente carta a Moisu. Éste estaba vigilando la Caverna del Hielo la última vez que lo viste. Pero en este tiempo se ha ido al Pantano de los Qu junto a Lindblum. Pon a Quina en tu equipo y vete al pantano. Atrapa algunas ranas por el camino. Moisu estará muerto de frío ante la entrada del Pasaje de los fósiles. Dale el correo y quédate la misiva para Morito. Éste vive en Daguerreo. Morito quiere que le lleves una misiva a Kupó. iAllá vamos otra vez! Morito cree que el ítem es algo llamado Aceite de tersura. ¿Quién usaría Aceite de tersura? iYa está: Ruby! En efecto, Ruby tiene el ítem que necesitas. Puedes encontrar la Central MoguRed en una gran isla al norte. El único problema es que no puedes entrar ahí.

Aventura de los chocabas

Para entrar en la Central MoguRed, necesitarás conseguir un ítem en la tarea complementaria de los chocobos. Ve al Bosque de los chocobos y participa en el juego ¡A escarbar chocobo! Juega hasta haber encontrado todos las chocografías (aquí hay 9) y 1 chocofragmento. Mene te avisará cuando no puedas encontrar más chocografías. Es cierto que parece mucho trabajo, pero al cabo de un rato empezarán a salir sin parar. Los sitios con chocografías albergan cofres llenos de tesoros. La primera remesa de cofres no contiene nada especial, pero a medida que vaya progresando ¡recibirás cosas increíbles!

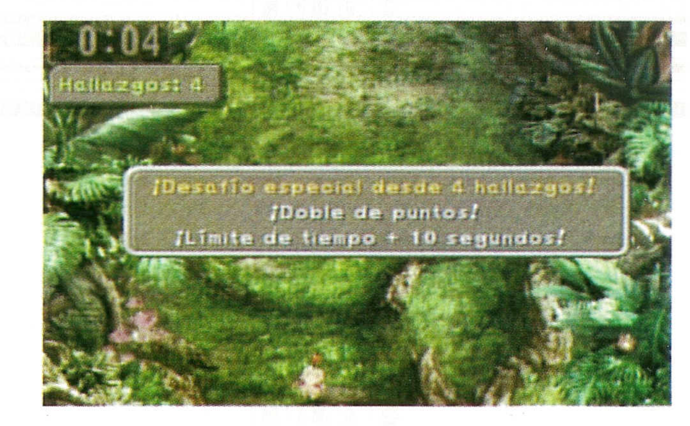
Una vez encontrados todas las chocografías del Bosque de los chocobos, busca los cofres en este orden: Orilla del río (1), Tierra salvaje (3), Playa tranquila (4), Entre montañas (2), Tierra gélida (6), Vado isleño (10), Pequeña playa (11), Vado lejano (8) y Playa árida (5).

Las ubicaciones se refieren al mapa de la siguiente página. Por lo general hay algunas hu~llas de chocobos cerca de cada sitio (así que puedes ir con la nave y llamar al chocobo con una Verdura Gysal), a excepción del Vado lejano. Tendrás que recurrir a las huellas que hay en una isla verde al oeste de la laguna. Luego dirígete al norte y ve siguiendo la orilla hasta llegar a él. En la playa tranquila recibirás la habilidad de chocobo de cruzar vados (la obtedrás después de visitar el Mundo de ensueño de los chocobos). Esto te permitirá cruzar aguas poco profundas.

Una vez que hayas encontrado las ubicaciones del Bosque de los Chocobos, vete a la Ensenada de los chocobos. Está situada en una isla al suroeste del mapa. Pero para llegar allí deberías localizar unas huellas de cierta isla que cae al norte. Llegar a la ensenada no es sencillo. Sigue el arrecife en dirección norte y sigue luego la costa cuando tira a la derecha. Acabarás llegando a un lugar donde podrás cruzar de vuelta a la Ensenada. Choco sólo puede escarbar en aguas poco profundas. Mene limita tu tiempo a 30 segundos. La mejor táctica es girarte enseguida y cavar detrás de ti para asegurarte de que no hay nada ahí antes de salir corriendo.

CHOCOGRAFfAS DE LA ENSENADA DE LOS CHOCOBOS: 7,9, 12, 15.
CHOCOFRAGMENTOS: 1

Llegar a algunos puede ser un pelín complicado. La mejor táctica es encontrar la ubicación en el Invencible, rastrear entonces un camino a lo largo del arrecife y seguirlo para llegar a unas huellas. Por el camino encontrarás otro cofre que



Nombre	Ubicación	Ítems recibidos
Orilla del río	1	Elixir (x2), ultrapoción (x3), éter (x4), botas de titán (x2)
Entre montañas	2	Poción (x5), ultrapoción (x5), tienda de lona (x2), capa de algodón (x2)
Tierra salvaje	3	Antídoto (x10), brazal de jade (x1), aro alado (x3), carta Carguero
Playa tranquila	4	Habilidad de chocobo: cruzar vados
Playa árida	5	Ala de fénix (x9), cola de fénix (x5), olivino (x12), guantes de oro (x1)
Tierra gélida	6	Hierba de eco (x5), ultrapoción (x7), tienda de lona (x3), carta Barco-Teatro
Vado olvidado	7	Verdura Gysahl (x8), éter (x5), ultrapoción (x7), garra de dragón (x1)
Vado lejano	8	Poción (x37), talismán (x6), coraza blindada (x1), manto de la tierra (x1)
Vado sinuoso	9	Aguja de oro (x6), éter (x4), botas de plumas (x1), brazal de N'Kai (x1)
Vado isleño	10	Poción (x8), cola de fénix (x4), éter (x3), túnica de mago (x1)
Pequeña playa	11	Panacea (x4), elixir (x2), sol naciente (x8), bastón de roble (x1)
Vado del alba	12	Habilidad de chocobo: escalar altas montañas
Bosque encerrado	13	Éter (x7), elixir (x2), aro alado (x10), bastón maestro (x1)
Meseta verde	14	Habilidad de chocobo: atravesar océanos a nado
Meseta del ocaso	15	Cola de fénix (x12), gema en bruto (x14), mitón de Kaiser (x1), carta Férreo
Meseta olvidada	16	Gema en bruto (x17), éter (x5), ópalo (x14), malla del diablo (x1)
Mar del ocaso	17	15 Ala de fénix, 1 túnica blanca, diamante (x1), carta Masamune
Mar	18	Gema en bruto (x27), capa reluciente (x1), pelo de ballena (x1), carta Alejandro
Entrada gélida	19	Olivino (x11), ópalo (x9), zafiros (x15), topacio (x19)
Mar neblinoso	20	Habilidad de chocobo: volar
Isla exterior	21	Amatista (x21), granate (x16), coraza de Genji (x1), Ragnarok (x1)
Isla exterior 2	22	Zafiro (x11), tiara mágica (x1), piedra volátil (x1), carta Hildagarde 3
Isla espectral	23	Poción (x33), Antimolestia (x15), tocado monacal (x1), carta Materia Negra
Isla olvidada	24	1 Cinta, anillo de vida (x1), amatista (x13), carta Ark

te llevará al Mundo de Ensueño de los chocobos. Aquí aprenderás la habilidad de cruzar montañas. Hallados todos los cofres, regresa al Bosque de los chocobos.

La habilidad de escalar montañas te permitirá acceder a los salientes más elevados del Bosque de los chocobos. Esto, combinado con el nivel de pico más alto de Choco, hará que puedas dar con más chocografías. Empezarás asimismo a encontrar pimientas letales, que explicaremos más adelante.

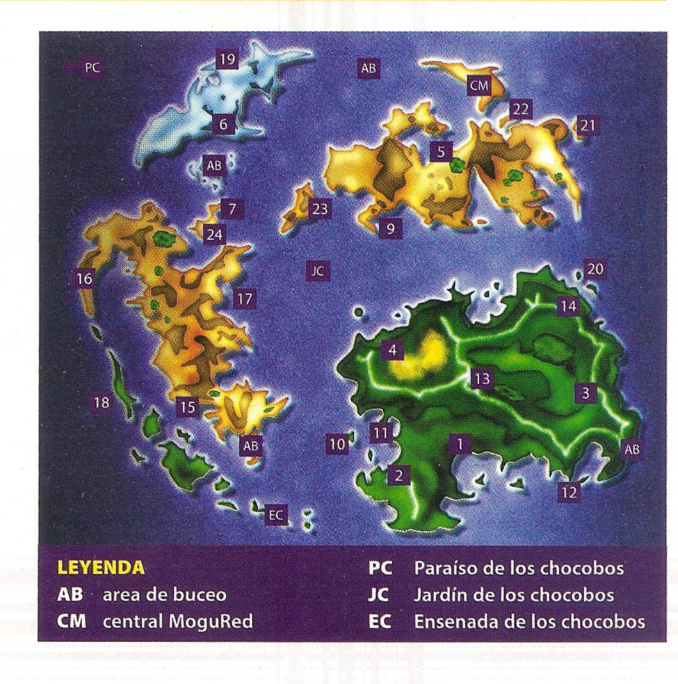
CHOCOGRAFíAS DEL BOSQUE DE LOS CHOCOBOS (NUEVA VISITA): 13, 14, 16, 19,2.
CHOCOFRAGMENTOS: 2

Entre los muchos tesoros que puedes encontrar está la habilidad de cruzar océanos, que te permitirá cruzar por aguas profundas. Encuentra todas las ubicaciones y vuelve a la Ensenada de los chocobos.

La habilidad atravesar océanos te permitirá escarbar en las profundidades de la Ensenada.

CHOCOGRAFíAS DE LA ENSENADA DE LOS C'HOCOBOS (NUEVA VISITA): 17, 18,22.
CHOCOFRAGMENTOS: 2.

Ahora que tienes los seis chocofragmentos, éstos se unirán pqra formar la ubicación 20, que contiene la potente habilidad dfl chocobo de oro. Ésta te permitirá volar. Tan sólo ponte en un bosque y pulsa X. Ahora es momento de llevar a Choco a su tierra natal.. Dirige el Invencible al Continente Helado. Llama a C;hoco y vuela hacia el rincón del fondo al noroeste del mapa. Aquí encontrarás una islita con una grieta en la ladera de la rnontaña. Ponte en dicha grieta y da le a Choco una pimienta



letal.. ¡Tatachán! ¡Has encontrado la entrada al hogar de los chocobos! Habla con el chocobo gordo y gandulea un poco por ahí antes de irte.

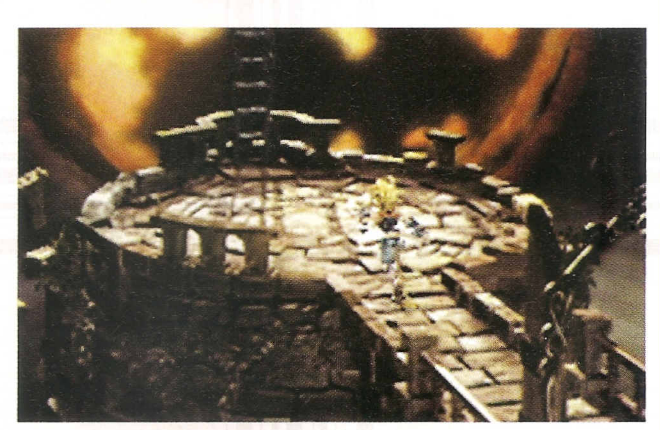
Ahora tienes que dar con las tres últimas chocografías. Ve al centro del océano central.. Habrá una sombra en el agua. Tendrás que estar volando para llegar al área deseada. Revolotea por encima de la sombra y usa una pimienta letal.. Serás transportado al jardín flotante de los chocobos. Localiza las tres últimas chocografías, sal ahí fuera y encuentra los tesoros.

La hora de la verdad

Al fin has hallado una forma de entrar en la Central MoguRed. Vuela hacia allí y usa una pimienta letal en la grieta. Entra y dale a Artemito el Aceite de tersura. iAhora todo volverá a la normalidad! Sólo quedan unos pocos tesoros por encontrar antes de hacer frente por fin a Kuja. Busca los puntos de inmersión y las grietas en el mapa. Los puntos de inmersión se indican con burbujas en el agua, y las grietas como fisuras en las laderas de la montaña. Encuéntralos y usa pimientas letales para conseguir los tesoros. El tesoro definitivo se halla en el punto donde antes estaba la Isla de los Resplandores. Echa mano del mapa para situarte en el punto blanco de la Isla de los Resplandores. En este punto de inmersión no hay burbujas, así que tendrás que arriesgarte. Si lo encuentras, recibirás ¡el Arma artema! Recuerda que para entrar por un punto de inmersión debes caminar por el agua, no revolotear por encima.

Las únicas cosas que quedan por hacer es localizar a todos los Animales amistosos, dar con todos los Ragtime de los concursos (ambos extras los encontrarás al final de esta guía) y conseguir los ítems secretos de Hades. Ahora que tienes el Martillo y la Piedra volátil, puedes ir a ver a Hades en el Lugar de los Recuerdos. Deberías crear dos puntos de grabación. Uno donde usas el Martillo para hacer la Coraza de latón, y otro donde no. Obtendrás un final distinto en función de si tienes o no el Martillo al acabar el juego.

Regresa al Mundo cristalino y prepárate para la batalla ...





JEFE KUJA TRANCE

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 70
VIT: 55000
PH RECIBIDOS: 0
fTEMS QUE LLEVA: Anillo de vida, Túnica blanca, éter
fTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Sanctus, Fulgor, Fulgor astral, Cura ++, Espejo

Esto no es tan difícil como parece al principio. En cuanto tengas ocasión, lanza Barrera Total con Quina si la llevas en tu equipo. Usa a Daga sólo como sanadora. Ataca con Yitán y Steiner, a menos que te veas en una situación en la que te veas obligado a usarlos para curar. Lanza Aliento fétido con Quina cada dos turnos: esto infligirá Ceguera, pero lo más importante es que también provocará Freno durante un breve periodo de tiempo. Haz que Daga lance en cada turno Cura o Cura + sobre todo el grupo. Fulgor arrebatará a cada personaje unos 1.000 de Vit, pero Fulgor astral impactará en tu grupo al completo puliéndote hasta 2.500 de Vit, así que no dejes nunca que tu Vit esté por debajo de esa cifra. Cuando ya no pueda más, Kuja recurrirá a su ataque más poderoso, Artema.

El cristal ha sido destruido. Su destrucción ha permitido que un gran ente malvado entre en esta dimensión. Su objetivo: ¡absorberlo todo!

Cuatro de tus amigos se entregan para atribuir poderes al equipo que elijas.



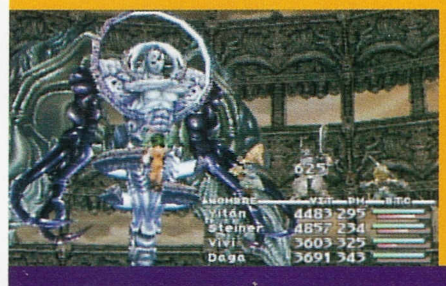




JEFE TINIEBLA ETERNA

NIVEL DE ESTATUS RECOMENDADO: Por lo menos 70
VIT: 55000
PH RECIBIDOS: 0
ÍTEMS QUE LLEVA: Elixir
ÍTEMS RECIBIDOS: Ninguno
ATAQUES: Fulgor, Onda azul (reduce tu *Vit* al) Escudo, Coraza, Tormento cósmico, Cura + +, Aros neutrínicos, Hielo ++, Pira ++, Electro++

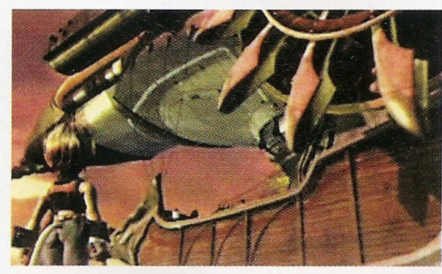
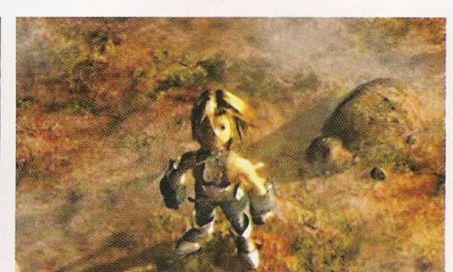
Unas veces este jefe te provocará auténticas pesadillas, y otras será coser y cantar. Lanza de inmediato Barrera Total con Quina si la has elegido antes de la batalla. Ataca con Steiner y Yitán y usa Ark con Daga. Este turno de ataques debería pulírsele las primeras 25.000 unidades de Vit. El Tormento cósmico de Tiniebla Eterna te quitará en torno a los 2.000 de Vit cada vez, pero ése no es el problema. Lo malo es que además inflige todo tipo de efectos de estado, tales como Piedra, Molestia, Confusión y Ardor. No podrás evitarlos todos. En cuanto impacte, concentra todos tus esfuerzos en reponer al equipo. Usa Cura +, elixires •••lo que haga falta. Luego sigue machacándolo con ataques Ark y estándar. Si tienes un Trance con Steiner o Yitán, estarás riéndote durante todo el camino de regreso a Gaya. Recuerda: tienes que sobrevivir. ¡Toda la vida depende de ti!

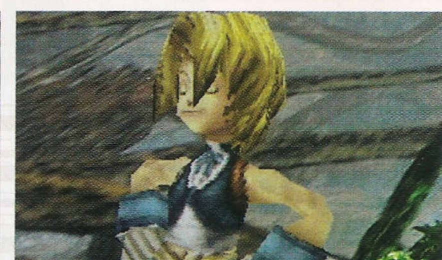






La secuencia final





Tiendas de armas

No te iría muy bien en una pelea contra un Gran Dragón si llevaras puestos una camiseta y unos pantalones cortos, ¿verdad? Por eso todas las ciudades de Gaya tienen una serie de tiendas en las que comprar multitud de armas, armaduras y accesorios de lo más selecto.

ARMERÍA DE DALI

- Dos dagas
- Matamagos
- Sable ancho
- Sable de hierro
- Vara
- Bastón maestro
- Manilla
- Manilla de cuero
- Guantes de bronce
- Gorra de cuero
- Gorra con pluma
- Casco de goma
- Casco bronce
- Traje de cuero
- Traje de seda
- Peto de bronce
- Coraza de lino
- Barbuta

ARMERÍA DE LINDBLUM

- Dos dagas
- Matamagos
- Daga de mitrilo
- Sable de hierro
- Jabalina
- Vara
- Tenedor
- Manilla de cuero
- Brazal cristal
- Guantes bronce
- Duelistas
- Sombrero
- Gorra con pluma
- Casco de hierro
- Traje de cuero
- Coraza de lino

TIENDA MOGURI BURMECIA

- Tenedor aguja
- Brazal cristal
- Guantes mitrilo
- Sombrero
- Gorra con pluma
- Tres picos
- Traje de cuero

ESTACIÓN DE LA CIMA

- Pala de Martina
- Bastón de mitrilo
- Brazal cristal
- Duelistas
- Guantes de mitrilo
- Gorra con pluma
- Sombrero
- Tres picos
- Casco de goma
- Casco de hierro
- Barbuta
- Coraza bronce
- Coraza de lino

TRENO/CASA KNIGHT

- Dos dagas
- Matamé!90s
- Da9as de mitrilo
- Sable de mitrilo
- Lanza de mitrilo
- Pala de martina
- Bastón de mitri lo
- Vara de fue.9o
- Bastón de hielo
- Bastón de rayo
- Tenedor
- Tened or a9.Mja
- Manilla cuero
- Brazal cristal
- Manilla de hueso
- Guantes de mitrilo
- Tres picos
- Bandana
- Barbuta
- Tré!le de seda
- Peto de cuero
- Peto de bronce
- Peto de cadenas
- Coraza de lino
- Malla de cadena

CLEYRA

- Partisano
- Pala de Martina
- Bastón de mitrilo
- Vara de fuego
- Bastón de hielo
- Tenedor de aguja
- Manilla de hueso
- Brazal de mitrilo
- Guantes de mitrilo
- Guantes de Tor
- Tres picos
- Bandana
- Chistera mágica
- Casco de mitrilo
- Peto de cadena
- Placa de mitrilo
- Malla de cadena
- Coraza mitrilo

ARMERÍA DE LINDBLUM (tras el ataq

- Dos dagas
- Matamagos
- Dagas de mitrilo
- Sable de hielo
- Partisano
- Pala de Martina
- Vara estrellada
- Vara de fuego
- Bastón de hielo
- Bastón de rayo
- Manilla cuero
- Brazal cristal
- Manilla de hueso
- Brazal de mitrilo
- Guantes de mitrilo
- Guantes de Tor
- Sombrero
- Tres picos
- Banda na
- Chistera má.9ica
- Casco de mitrilo
- Traje de seda
- Peto de cuero
- Chaleco mitrilo

- Malla de cadena
- Coraza mitrilo

LINDBLUM PUERTA DRAGÓN

- Sable de hielo
- Partisano
- Pala de Martina
- Vara estrellada
- Brazal de mitrilo
- Guantes de Tor
- Bandana
- Chistera mágica
- Casco de mitrilo
- Peto de cadena
- Chaleco mitrilo
- Chaleco rígido
- Coraza mitrilo

CONDE PETIE

- Mitón venenoso
- Pala de Martina
- Vara estrellada
- Vara de fuego
- Bastón de hielo
- Bastón de rayo
- Bastón de roble
- Tenedor mitrilo
- Brazal mitrilo
- Tiara de lamia
- Boina de fiesta
- Chaleco rígido
- Traje de mago

ALDEA DE LOS MAGOS NEGROS

- Matamagos
- Dagas de mitrilo
- Gladius
- Vara estrellada
- Bastón maestro
- Vara de fuego
- Bastón de hielo
- Bastón de rayo
- Bastón de roble
- Tenedor mitrilo
- Manilla cuero
- Brazal cristal
- Manilla hueso
- Brazal mitrilo
- Brazal mágico
- Gorra de cuero
- Gorra con pluma
- Sombrero

- Tres picos
- Bandana
- Chistera mágica
- Gorro de lamia
- Boina de fiesta
- Traje de seda
- Peto de cuero
- Peto de bronce
- Peto de cadena
- Chaleco mitrilo
- Chaleco rígido
- Traje de mago
- Chaleco safari

MADAIN SARI

- Dos dagas
- Matamagos
- Dagas de mitrilo
- Gladius
- Mitón venenoso
- Pala de Martina
- Flauta de gólem
- Luna llena
- Brazal mágico
- Tiara de lamia
- Chistera mágica
- Chaleco rígido
- Traje de mago
- Chaleco safari

ALEXANDRIA disco 3

- Dagas de mitrilo
- Gladius
- Sable de hielo
- Partisano
- Lanza de hielo
- Garra de gato
- Mitón venenoso
- Vara estrellada
- Vara curativa
- Flauta de lamia
- Vara de fuego
- Bastón de hielo
- Bastón de rayo
- Bastón de roble
- Luna llena
- Brazal cristal
- Manilla de hueso
- Brazal de mitrilo
- Brazal mágico
- Guantes de mitrilo
- Guantes de Tor
- Tiara de lamia

- Pañuelo
- Boina de fiesta
- Barbuta
- Casco de mitrilo
- Casco de oro
- Traje de mago
- Chaleco safari
- Casaca
- Coraza mitrilo
- Malla chapada

TRENO disco 3

- Dos dagas
- Matamagos
- Dagas de mitrilo
- Gladius
- Sable de hielo
- Sable de coral
- Partisano
- Lanza de hielo
- Garra de gato
- Mitón venenoso
- Pala de Martina
- Vara estrellada
- Vara curativa
- Flauta de lamia
- Bastón de roble
- Brazal mágico
- Guantes de mitrilo
- Guantes de Tor
- Tiara de lamia
- Pañuelo
- Boina de fiesta
- Casco de mitrilo
- Casco de oro
- Traje de mago
- Chaleco safari
- Casaca
- Coraza de lino
- Coraza mitrilo
- Malla chapada

LINDBLUM disco 3

- Sable de coral
- Partisano
- Lanza de hielo
- Mitón venenoso
- Pala mágica
- Vara curativa
- Flauta de lamia
- Cetro de ciprés
- Tenedor mitrilo
- Luna llena

- Brazal Quimera
- Guantes de Tor
- Pañuelo
- Banda chakra
- Sombrero negro
- Casco de oro
- Traje de mago
- Chaleco safari
- Casaca
- Coraza mitrilo
- Malla chapada

TIENDA MOGURI – OEILVERT + PALACIO DE KUJA

- Sable diamante
- Tridente
- Garras de mitrilo
- Pala mágica
- Túnica blanca
- Flauta de elfo
- Cetro de ciprés
- Tenedor de plata
- Luna llena
- Brazal Quimera
- Brazal egoísta
- Guantes de Tor
- Guantes de oro
- Banda chakra
- Sombrero negro
- Boina verde
- Casco de oro
- Casco de tela
- Casaca
- Traje de jujitsu
- Cota de malla
- Coraza de oro

EST GAZA

- Gladius
- Kukri
- Sable diamante
- Sable ardiente
- Lanza pesada
- Mano de César
- Pala mágica
- Vara de Athla
- Flauta mágica
- Cetro de ciprés
- Palo octogonal
- Tenedor de plata
- Sol naciente
- Brazal egoísta
- Brazal de N'Kai
- Brazal de jade
- Guantes de oro
- Venecianos
- Capucha negra
- Gorra roja
- Casco de tela
- Traje de jujitsu
- Cinto de fuerza
- Coraza de oro
- Coraza blindada

DAGUERREO

- Matamagos
- Dagas de mitrilo
- Gladius
- Kukri
- Hoja rúnica
- Obelisco
- Garra de tigre
- Pala de mitrilo
- Vara de Athla
- Flauta mágica
- Palo octogonal
- Sol naciente
- Manilla de hueso
- Brazal mitrilo
- Brazal mágico
- Brazal quimera
- Brazal egoísta
- Brazal de N'Kai
- Brazal de jade
- Venecianos
- Protectores
- Tiara de lamia
- Pañuelo
- Coletero de oro
- Corona de Juno
- Casco diamante
- Manto de Tierra
- Peto de ogro
- Malla del diablo
- Cota diamante

TIENDA MOGURI DE TERRA

- Dos dagas
- Matamagos
- Daga de mitrilo
- Gladius
- Kukri
- Orichalcum
- Defensor
- Lanza sagrada
- Vengadora
- Pala de mitrilo
- Sibarita
- Sol naciente
- Manilla dragón
- Protectores
- Corona de Juno
- Máscara de oro
- Gorra de Adamanto
- Casco platino
- Peto de ogro

ALDEA DE LOS MAGOS NEGROS disco 4

- Vara de brujo
- Flauta de sirena
- Bastón maestro
- Gorra de ladrón
- Tocado monacal
- Traje negro

DODERREO disco 4

- Orichalcum
- Defensor
- Arma artema
- Lanza sagrada
- Vengadora
- Mitón de Kaiser
- Pala de mitrilo
- Tenedor
- Sibarita
- Sol naciente
- Brazal mágico
- Brazal egoísta
- Manilla dragón
- Manilla del poder
- Protectores
- Guantes de Aegis
- Chistera mágica
- Tiara de lamia
- Coletero de oro
- Corona de Juno
- Boina de fiesta
- Gorra de Adamanto
- Yelmo de platino
- Casco de Kaiser
- Peto de ogro
- Toga Minerva
- Manto de espía
- Coraza platino
- Carabinera
- Malla de dragón

Orfebrerías

A lo largo y ancho de Gaya te encontrarás orfebrerías. En cierto sentido se parecen a las herrerías ya que potenciarán tus armas y armaduras gracias a técnicas de forja especializadas. La diferencia es que tendrás que darle al orfebre algún ítem concreto para que haga lo que quieres.

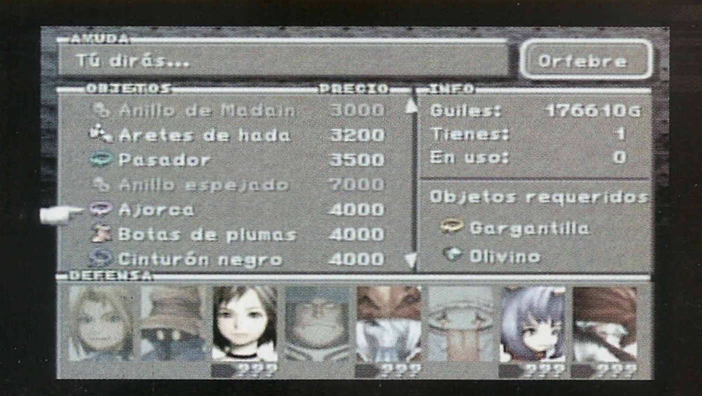
ARMAS

NOMBRE	ORFEBRE	ÍTEMS REQUERIDOS	PRECIO (GUILES)
Sable mariposa	Lindblum	Dos dagas + Matamagos	300
Organix	Lindblum	Matamagos (x2)	700
Exploder	Lindblum (disco 2)	Matamagos + Dagas de mitrilo	1.000
Sable rúnico	Aldea de los Magos Negros	Dagas de mitrilo (x2)	2.000
Aliento de ángel	Alexandria (disco 3)	Dagas de mitrilo+ Gladius	9.000
Monoplátana	Daguerreo	Gladius + Kukri	12.000
Viva la Reina	Hades	Jabalina + Duelistas	50.000
Masamune	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Kukri + Orichalcum	16.000
Garra de duelo	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Garra dragón + Garra de tigre	16.000
Pala de monje	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Pala de aire + Pinza	11.000

ARMADURAS

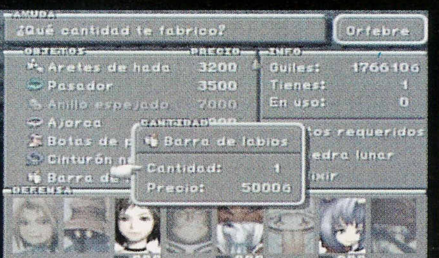
NOMBRE	ORFEBRE	ÍTEMS REQUERIDOS	PRECIO (GUILES)
Capa algodón	Lindblum	Manilla + Sombrero	1.000
Túnica de seda	Lindblum (disco 2)	Traje de seda + Bandana	2.000
Túnica de mago	Alexandria (disco 3)	Bastón de mago + Traje de mago	3.000
Capa de glotón	Daguerreo	Tenedor mitrilo + Capa algodón	6.000
Túnica blanca	Daguerreo	Manto de Tierra + Brazal de jade	8.000
Túnica negra	Daguerreo	Manto de Tierra + Brazal de N'Kai	8.000
Pulsera de caco	Daguerreo	Brazal mitrilo + Monoplátana	50.000
Túnica de poder	Hades	Túnica blanca + Túnica negra	30.000
Coraza de latón	Hades	Martillo + Gema en bruto	50.000
Brazalete	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Botas de lucha + Venecianos	24.000
Guanteletes	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Guantes mitrilo + Manilla dragón	8.000
Máscara de oro	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Casco de oro + Coletero de oro	15.000
Tiara mágica	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Corona de Juno+ Anillo Rosetta	20.000
Gran casco	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Casco de tela+ Cinto de poder	20.000
Traje de goma	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Toga Minerva + Brazal egoísta	20.000
Traje de héroe	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Chaleco mitrilo + Vara de mitrilo	26.000
Capa reluciente	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Túnica de mago + Brazal cristal	20.000
Gran coraza	Aldea de los Magos Negros (disco 4)	Sable de mitrilo + Coraza mitrilo	45.000

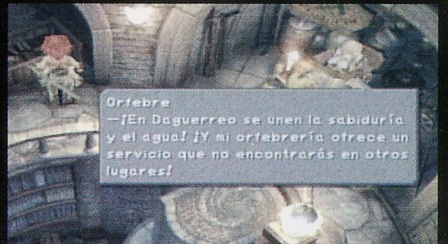


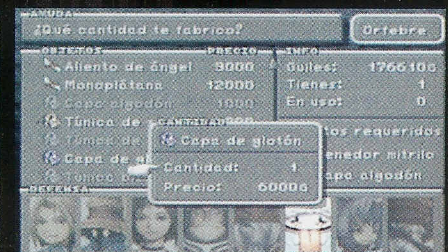


ACCESORIOS

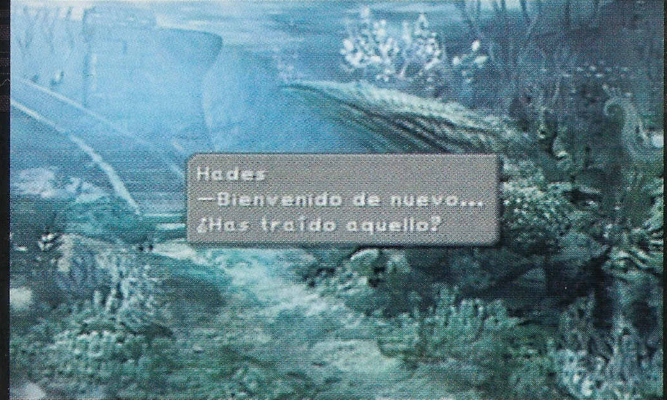
NOMBRE	ORFEBRE	ÍTEMS REQUERIDOS	PRECIO (GUILES)
Botas de caza	Lindblum	Gorra de cuero + Traje de cuero	300
Bufanda amarilla	Lindblum	Gorra con pluma + Sombrero	400
Hebilla cristal	Lindblum	Brazal cristal+ Manilla cuero	500
Pinza	Treno	Tres picos + Casco de goma	1.000
Anillo de coral	Treno	Bastón de rayo + Vara	1.200
Gargantilla	Treno	Coraza de lino + Aguja de oro	1.300
Botas de mago	Lindblum (disco 2)	Botas de titán + Manilla de hueso	1.500
Horquilla	Lindblum (disco 2)	Tenedor aguja + Barbuta	1.800
Cinto de poder	Lindblum (disco 2)	Hebilla cristal + Cota de malla	2.000
Anillo de Madain	Aldea de los Magos Negros	Manilla hueso+ Vara estrellada	3.000
Aretes de hada	Aldea de los Magos Negros	Brazal mágico + Aguja de oro	3.200
Pasador	Aldea de los Magos Negros	Tiara de lamia + Pala de Martina	3.500
Anillo espejado	Aldea de los Magos Negros	Ajorca + Anillo de Madain	7.000
Ajorca	Alexandria (disco 3)	Gargantilla + Olivino	4.000
Botas de plumas	Alexandria (disco 3)	Botas de mago + Ala de fénix	4.000
Cinturón negro	Alexandria (disco 3)	Pañuelo+ Chaleco safari	4.000
Barra de labios	Alexandria (disco 3)	Piedra lunar + Elixir	5.000
Anillo prometido	Daguerreo	Brazal quimera + Rubí	6.000
Botas de lucha	Daguerreo	Botas de plumas + Aro alado	6.500
Anillo de vida	Daguerreo	Diamante + Ajorca	7.000
Aretes de ángel	Daguerreo	Aretes de hada + Horquilla	8.000
Granate	Daguerreo	Gema en bruto + Panacea	350
Amatista	Daguerreo	Gema en bruto + AntiMolestia	200
Olivino	Daguerreo	Gema en bruto + Aguja de oro	100
Zafiro	Daguerreo	Gema en bruto + Antídoto	200
Ópalo	Daguerreo	Gema en bruto + Poción	100
Topacio	Daguerreo	Gema en bruto + Colirio	100
Anillo protector	Hades	Materia negra + Anillo de vida	40.000
Piedra volátil	Hades	Grava volátil (x2)	50.000
Grava volátil	Hades	Martillo + Piedra volátil	25.000
Éter	Hades	Hierba de eco + Vacuna	500











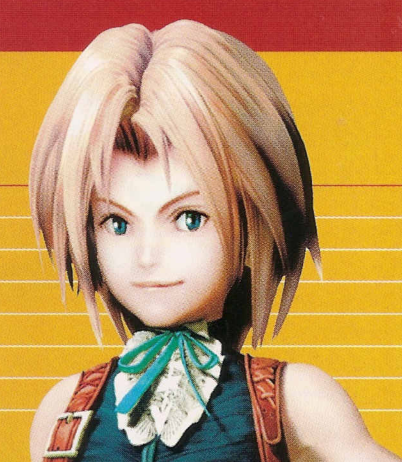
Habilidades

Cada personaje del juego posee una habilidad distinta. Estas habilidades, que no tienen nada que ver con los ataques estándar y que hacen únicos a los personajes, debería influir en tu decisión de usar a uno u otro en cada situación.

YITÁN

Su habilidad es Artimaña. Ésta le permite usar hechizos como Rayos X e infligir daños por estatus con Activar Arma, por ejemplo. Rayos X es esencial para averiguar si un enemigo tiene algo que valga la pena robar.

ARTIMAÑA	EFECTO
Pirarse	Escapar del combate
Rayos X	Ver los ítems del enemigo
¡¿Qué es eso?!	Permite atacar primero
Activar arma	Despierta el poder oculto del arma
CausaMolestia	Inflige el estado de molestia
Inmolación	Sacrificarse para dar Vit y PM a los demás
Súper 7	Inflige daño según la suerte
Truco de caco	Causa daño físico





VIVI

La habilidad de Vivi es Magia Negra. Ésta le permite usar hechizos basados en Piro, Hielo, Electro, Aqua y Sombra. Debido a sus avanzadas técnicas será inestimable en toda tu aventura.

MAGIA NEGRA		
Piro	Piro +	Piro++
Hielo	Hielo +	Hielo +
Electro	Electro +	Electro++
Morfeo	Freno	Paro
Toxis	Bio	Aspir
Drenaje	Gravedad	Cometa
Muerte	Petra	Aqua
Aero +	Fulgor	Hecatombe

DAGA

La habilidad de Daga es Magia Blanca. Básicamente se trata de magia sanadora: hechizos curativos, de protección y de exploración. Sin embargo, Daga también puede invocar espíritus, enormes criaturas que usan su magia con efectos devastadores.

MAGIA BLANCA		
Shiva	Cura	Cura +
Ifrit	Cura ++	Lázaro
Lamú	Libra	CuraVeneno
Átomo	CuraPiedra	Escudo
Odín	Coraza	Mutis
Leviatán	Minimalia	Espejo
Bahamut	Confu	Locura
Ark	Tiniebla	Lévita



QUINA

La habilidad de Quina es Engullir. Si el enemigo anda bajo de Vit, Quina puede comérselo y quizá aprender una habilidad de él. Sólo ciertos enemigos puede enseñarte estas habilidades (que podrás usar gracias al comando Magia Azul), y son los siguientes:

HABILIDAD	APRENDIDA DE	EFECTO
Golpe de duende	Duende mago	Daño no elemental
Sanctus Nivel 4	Raya	Causa Sanctus a enemigos con niveles que sean múltiples de cuatro
Condena	Arimán	Lanza Condena
Aliento acuático	Axolote	Inflige Aqua a todos los enemigos
Magia tántrica	Ogro	Deja a los enemigos a 1 de Vit
Golpe límite	Aracornio	Daño no elemental cuando tu Vit está a 1
Calabazazo	Skeleton	Causa un daño equivalente a la diferencia entre tu Vit actual y la Vit máxima
Huracán	Abadón	Lanza Aero a todos los enemigos
Viento Blanco	Dodo	Restablece parte de Vit a todo el grupo
Glacial	Caronte	Causa Gélido
Martillo mágico	Wais mágico	Le drena PM a un enemigo
Muerte Nivel 5	Ballena zombi	Causa Muerte a los enemigos cuyos niveles sean múltiplos de cinco
Def ↓ nivel 3	Hombre reptil	Reduce las defensas a los enemigos con niveles que sean múltiplos de tres
Ruleta rusa	Zombi	Aleatorio Muerte
Barrera Total	Mushufushu	Lanza Coraza y Escudo sobre todos los miembros
Aliento fétido	Molbol	Causa Ceguera, Freno, Confusión, Mini y Veneno
Mil espinas	Cactilio	Lanza 1.000 púas de cactus a un rival
Noche	Ninfa	Causa Sueño en todos
Temblor	Adamantaimai	Causa daño Tierra
¡CROAC!	Sapo gigante	El daño depende del número de ranas que hayas capturado
Wais	Huida	Invulnerable a los ataques físicos
Bomba mostaza	Bomba	Causa Ardor
Dulces sueños	Horribilis	Causa Sueño a todo los rivales

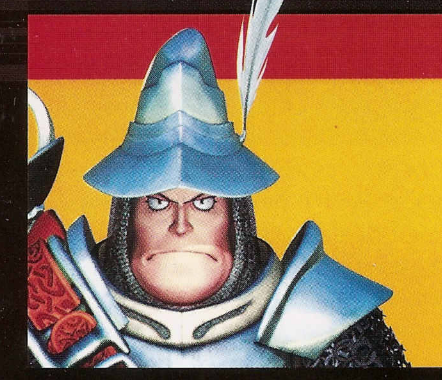


AMARANT



Las habilidades de Amarant tienen que ver con arrojar lo que tengas en tu inventario, y con usar habilidades basadas en su garra gracias al comando Arcano.

Chakra	Lanzamonedas	Maleficio
Aura	Resucitar	Fuego
Gravedad	Gravedad ++	



STEINER

Steiner usa su espada en combinación con su fuerza bruta para infligir muchos tipos de mandobles distintos a sus rivales. Estos son los ataques que puedes realizar gracias al comando Esgrima, pero si Vivi también está en tu equipo, Steiner va a poder lanzar también los hechizos del pequeño mago negro.

Sable negro	Diferencial	Alta esgrima
Rompebrazo	Guillotina	Rompeespíritu
Rompemagia	Acometida	Sable eléctrico
Devastación		

FREIJA

Además de poder saltar sobre su rival desde una gran altura, Freija puede usar sus habilidades de caballera dragón con excelentes resultados. Lo comprobarás gracias al comando Dragón.

Matadragones	Viento de Reis	Demencia total
Drenaje Blanco	Luna	Seis dragones
Cerezo en Flor	Alma de Dragón	



EIKO

Eiko se parece mucho a Daga ya que tiene magia sanadora y protectora; sin embargo, también posee algunos sortilegios de ataque.

Rubí	Cura	Cura +
Fénix	Cura ++	Revitalia
Fenril	Lázaro	Vida
Madine	Panacea	Esna
CuraPiedra	Coraza	Escudo
Prisa	Mutis	Minimalia
Espejo	Lévita	Invisible
Protea	Joya	Sanctus





Invocaciones

Sólo unos pocos elegidos pueden utilizar los Espíritus de Invocación. Daga y Eiko pertenecen a esta raza y te permitirán disponer del enorme poder de las invocaciones

Daga

LAMÚ

Rayo

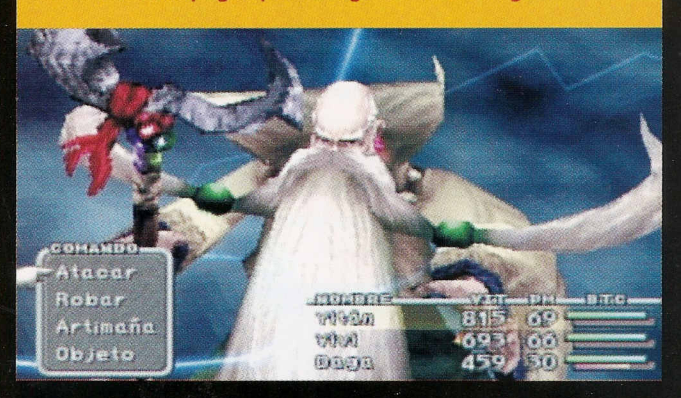
ÍTEM NECESARIO

Olivino

PRIMERA APARICIÓN

Pinnacle Rocks

Las nubes se abren al descender el dios del trueno de los cielos. Éste lanza su vara a la tierra e invoca el poder de un millar de relámpagos para desgastar al enemigo.



LEVIATÁN

Agua

ÍTEM NECESARIO

Aguamarina

PRIMERA APARICIÓN

Árbol Lifa

La sombra de una especie de dragón nada bajo el océano. De pronto sale del agua y va volando hacia su enemigo, trayendo con él un maremoto de inmensas proporciones.



SHIVA

Frío

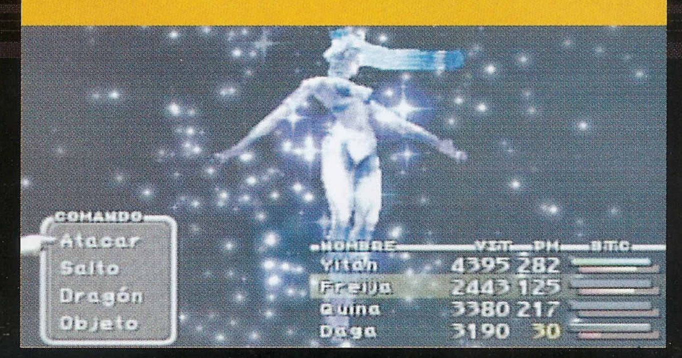
ÍTEM NECESARIO

Ópalo

PRIMERA APARICIÓN

Con el profesor Toto en Alexandria

Una bella doncella de hielo se eleva por los cielos. Sin prisa, alza la mano y manda un chorro de gas congelante hacia su rival. El enemigo es congelado y acariciado por un viento malvado.



IFRIT

Fuego

ÍTEM NECESARIO

Topacio

PRIMERA APARICIÓN

Con el profesor Toto en Alexandria

Una bola cae del cielo y choca con violencia en la tierra. De ahí surge un enorme demonio, al que se le forma una bola de fuego en las manos; acto seguido se la tira al enemigo. Al impactar, la bola explota con una fuerza tremenda.



ÁTOMO
Gravedad

ÍTEM NECESARIO
Amatista
PRIMERA APARICIÓN
Con el profesor Toto en Alexandria

Una criatura del tamaño de un castillo surge del suelo. Su boca es tan ancha y está tan vacía que tiene el poder de crear agujeros negros. El bicho escupe uno que absorbe al enemigo y lo aplasta. Causa un daño proporcional a la vitalidad del enemigo.



ODÍN
Sable

ÍTEM NECESARIO
Materia Negra
PRIMERA APARICIÓN
Casa de subastas de Treno

Un guerrero a caballo baja del cielo espada en ristre. El jinete galopa hacia el enemigo y le pega un tajo con su hoja, matándolo al instante.



BAHAMUT
Fulgor

ÍTEM NECESARIO
Granate
PRIMERA APARICIÓN
Beatrix (en Alexandria)

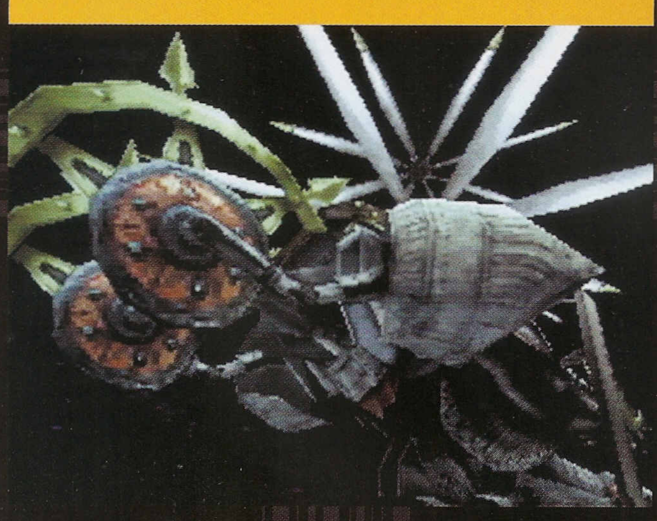
El rey de los dragones se lanza en picado y extiende las alas. Reuniendo hasta su última partícula de energía, la canaliza en un rayo láser que explota al impactar, causando un daño increíble.



ARK
Viento

ÍTEM NECESARIO
No disponible
PRIMERA APARICIÓN
Daga debe experimentar Ark directamente

La poderosa nave viviente. Un formidable adversario. El ídolo definitivo que en realidad no es un ídolo. Tenle mucho miedo...



Eiko

FENRIL

Tierra

ÍTEM NECESARIO

Zafiro

PRIMERA APARICIÓN

Monte Conde Petie

Sobre una roca elevada, un lobo solitario aúlla por su amo. Como respuesta llega un demonio de tierra que lanza por los aires a su rival de un golpe.



FÉNIX

Fuego/Resucitar

ÍTEM NECESARIO

Ala de fénix

PRIMERA APARICIÓN

Monte Conde Petie

Un fuego brota del suelo y crece más y más hasta que una ave de fuego del color del arco iris sale disparada hacia el cielo. Dicha ave suelta una tormenta de fuego sobre el rival y luego resucita y sana a sus aliados.



RUBÍ

Reflejo

ÍTEM NECESARIO

Rubí

PRIMERA APARICIÓN

Arbol Lifa

Aparece una pequeña criatura verde que se distingue por la gran joya roja que lleva incrustada en la frente. La criatura encara a sus aliados y los rocía con un brillo que lanza a la vez Coraza y Reflejo.



MADINE

Gravedad

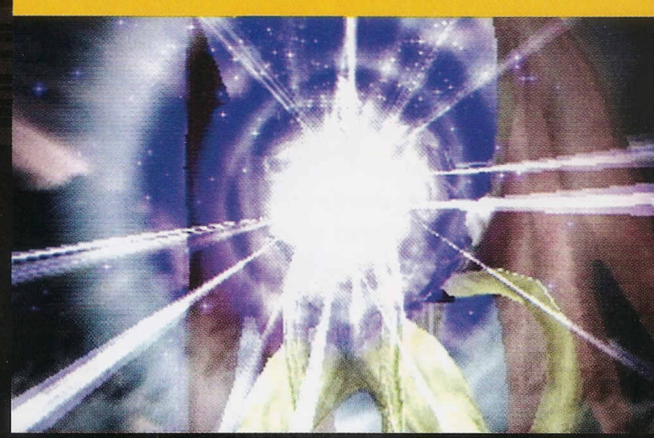
ÍTEM NECESARIO

Mogu

PRIMERA APARICIÓN

Volcán Gulug

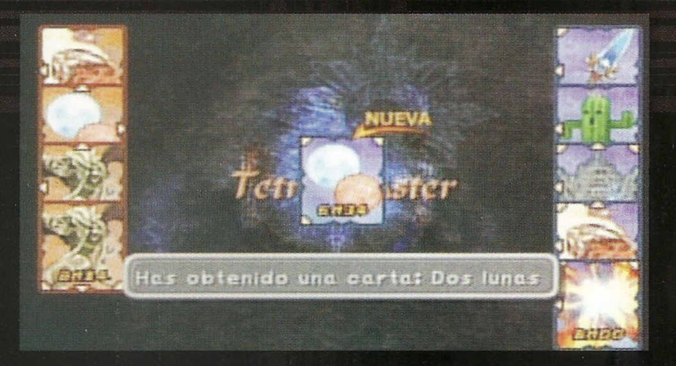
Un monstruo gigantesco mira a sus enemigos desde la lejanía de las alturas. A continuación invoca las rocas de un campo de residuos orbitante, que aplastan a su rival dentro de un campo de energía magnética.



Tetra Master

Uno de los subjuegos más importantes de Final Fantasy IX es el juego de cartas conocido como Tetra Master. Muchos de los habitantes de Gaya echan alguna partida como entretenimiento, pero algunos se lo toman en serio y son unos expertos.





Siempre que te encuentres con alguien que tenga cartas, podrás desafiarle pulsando el botón ■. En ese momento aparecerá un tablero con una serie de casillas colocadas al azar. Cada jugador elige cinco cartas. Estas cartas se pueden ganar o encontrar, pero nunca comprar. Incluso las más inusuales sólo podrás encontrarlas participando en el subjuego de los chocobos o jugando contra ciertas personas.

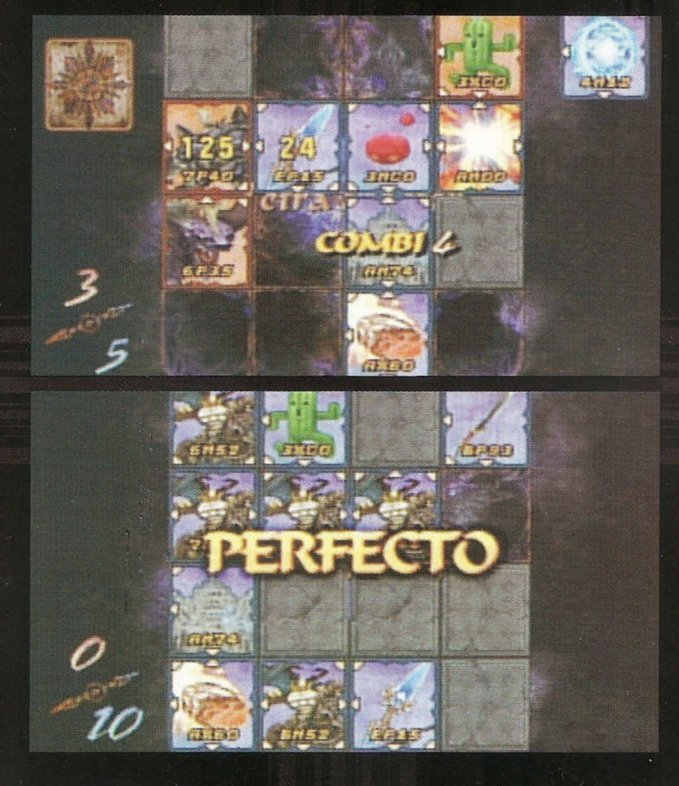
Observarás que cada carta tiene unas flechas. Una flecha puede aparecer en las esquinas o en los lados, con un número máximo de ocho flechas. Si la flecha de una de tus cartas apunta a un costado vacío (sin flecha) de la otra carta, ganarás automáticamente.

El problema viene cuando dos flechas se apuntan. Aquí deberás tener en cuenta los cuatro dígitos que tienen cada una de las cartas, aunque no estaría mal que echaras mano de una calculadora porque el mecanismo escogido no es precisamente fácil. Los cuatro dígitos a los que hacemos referencia indican, por este orden, el poder de ataque, el tipo de carta y el valor de la defensa física y la defensa mágica.

Excepto la letra del tipo de carta, los otros tres dígitos están expresados de manera hexadecimal. No, no hace falta ser ingeniero aeronáutico para entenderlo, esto quiere decir que cada una de las cifras representa un valor que varía entre un máximo y un mínimo, y este valor va aumentando de 15 puntos en 15 puntos. Para entendernos, si tu carta tiene un 0 en poder de ataque su valor oscila entre 0 y 15, si tiene un 1 varía entre 16 y 31 y así sucesivamente. Ten en cuenta que al llegar a 9 en lugar de seguir con los números estos valores se expresan en letras, así que 0 es el valor más bajo y F el más alto (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F).

Por si esto fuera poco, todavía nos queda averiguar lo que indica el segundo dígito de las cartas: el tipo. Lo más habitual es que aquí te encuentres con una P (ataque físico) o una M (ataque mágico). Como ya habrás deducido, si la carta es física afectará a la defensa física de la carta que ataque y si es mágica atacará a la defensa mágica. También existen cartas del tipo X, que deberás utilizar sabiamente porque varían su poder de ataque en función de cuál sea la defensa más baja del rival. Por último están las geniales cartas A, que escogen el valor más bajo de la carta enemiga como su defensa y van a por esa cifra.

Hasta aquí la explicación racional del Tetra Master. Cuando se enfrenten dos cartas la consola escogerá las cifras aleatoriamente entre los valores máximo y mínimo que te hemos indicado, así que en gran parte se trata de una cuestión de suerte. Eso sí, siempre que puedas realiza Combos. De esta manera ganarás varias cartas de golpe y estarás más cerca de conseguir un Perfecto, la única manera de ganar todas las cartas del contrincante.



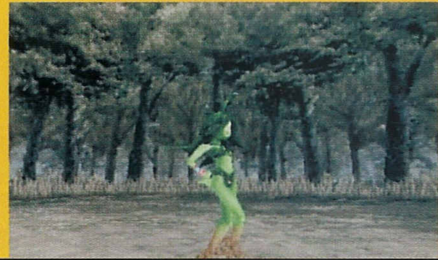
Extras y Secretos

ANIMALES AMISTOSOS

De vez en cuando te encontrarás con una batalla en la que la música se convierte en una melodía con repiques. El supuesto enemigo no te atacará; en vez de eso te pedirá que le des algo. A cambio de darle lo que te ha pedido, te premiará con PH e ítems.
Estos animales amistosos sólo aparecen en ciertos bosques. Cuando les hayas dado de comer te pedirán que saludes a otro de sus amigos. Eso es una pista acerca de cuál será el próximo animal que te encuentres.

Si no llevas el ítem solicitado cuando te topes con uno, escabúllete. Siempre puedes volver más adelante. Hagas lo que hagas, no ataques, ya que así lo ahuyentarás. La ventaja de participar en esta tarea secundaria está en los PH que recibes. Esto, junto a la técnica Habilidad t, te permitirá aprender montones de habilidades nuevas en un breve espacio de tiempo. Observa que no siempre salen en la primera batalla. A veces tendrás que combatir dos o tres veces para que aparezcan.







¡CONCURSO!

Esta tarea se parece a la de los animales amistosos, ya que aparece una criatura acompañada de una melodía especial. La criatura en cuestión es el ratón Ragtime. Éste roedor viaja por todo el planeta haciendo preguntas a la gente, y parece nadar en la abundancia. Cuando se presente te formulará una pregunta de cultura general basada en el mundo de Gaya. Entonces debes atacar uno de los símbolos: el círculo para responder verdadero y la cruz en el caso de que creas que es falso. Si aciertas te cubrirá de dinero. Si no, no recibirás nada. No hay un lugar determinado en el que encontrar a este personaje, pero sólo sale en los bosques. Lo mejor que puedes hacer es enzarzarte en batallas en cada bosque que veas. Puedes vencer a ese roedor respondiendo acertadamente 16 preguntas. Éstas se extraerán de un total de 17 que son más o menos como te mostramos a continuación.

NÚMERO	PREGUNTA	¿VERDADERO/FALSO?
1	"Quiero ser tu canario" fue escrita por Lord Afon	Falso
2	La guerra nO 15 de Lindblum empezó en 1600	Falso
3	El barco-teatro Prima Vista se construyó en el astillero de Artania	Falso
4	El castillo de Lindblum es más grande que el de Alexandria	Verdadero
5	Algunos mu son amistosos y no atacan	Verdadero
6	El teleférico de Berkmea lleva 8 años en funcionamiento	Verdadero
7	Sólo existe un desierto en todo el mundo	Falso
8	Conde Petie es una aldea de duendes	Falso
9	Prima Vista significa el estreno de una obra	Falso
10	El café de Treno, Bella Carta~ es sólo para socios	Verdadero
11	El popodori es un ave que te trae buena suerte	Falso
12	Puedes vencer a Ragtime	Verdadero
13	El bosque de los chocobos se encuentra entre Lindblum y la Puerta Sur	Verdadero
14	El barco-teatro Prima Vista funciona a base de niebla	Verdadero
15	La guerra de Lindblum comenzó en 1500	Verdadero
16	El Pasaje de los fósiles es un túnel subterráneo que comunica Treno y Alexandria	Falso
17	Los taxis neumáticos de Lindblum funcionan todo el día	Verdadero

STELLA QUEEN

Puedes encontrar 13 monedas stellazio en todo el mundo. Sólo hay una persona que colecciona estos símbolos, y ésa es Stella Queen. La encontrarás en Treno, donde aguarda el retorno de esta monedas. Mucha gente intenta engañarla con símbolos falsos, pero ella de algún modo se da cuenta. Recibirás una recompensa por cada stellazio que encuentres. Se trata de una subtarea muy importante, ya que te permite hallar la Hoja sangrienta en los primeros compases del juego, y posibilita asimismo que des con el esquivo Martillo. Aquí tienes una lista que te indica dónde están y qué recibes por ellos.

NOMBRE	LUGAR	PREMIO
Aries	En el molino de viento de Dalí	1.000 guiles
Tauro	Detrás del puesto de ítems de Treno	Ala de fénix
Géminis	Tira dinero a la fuente de Treno	2.000 guiles
Cáncer	Detrás de la carretilla de Burmecia	Hoja sangrienta
Leo	Sala de la estatua de Neptuno, Alexandria	5.000 guiles
Virgo	Posada del mago negro	Elixir
Libra	Fuente de Madain Sari	10.000 guiles
Sagitario	Área del puesto de encurtidos (Lindblum, Disco 3)	Cinturón negro
Escorpio	Caverna de Quan	20.000 guiles
Capricornio	Entre la entrada de Daguerreo y la orfebrería	Anillo Rosetta
Acuario	Vestíbulo de entrada al castillo de Ipsen	30.000 guiles
Piscis	Cofre del Invencible	Túnica de poder
Oficuo	Caverna de Quan (tras recoger los otros 12)	Martillo

EL HOMBRE DE CUATRO BRAZOS

Al principio del juego, Jack el del callejón te enseña a jugar a las cartas. Este sujeto te prometió que algún día te diría cómo se llamaba. A lo largo del juego ha ido apareciendo en diversos sitios distintos, desde Treno a Daguerreo. En este último lugar te dará un rango de buscador de tesoros en función del número de secretos que hayas encontrado. Para conseguir el rango más alto (es decir, S) tendrás que completar las siguientes tareas...

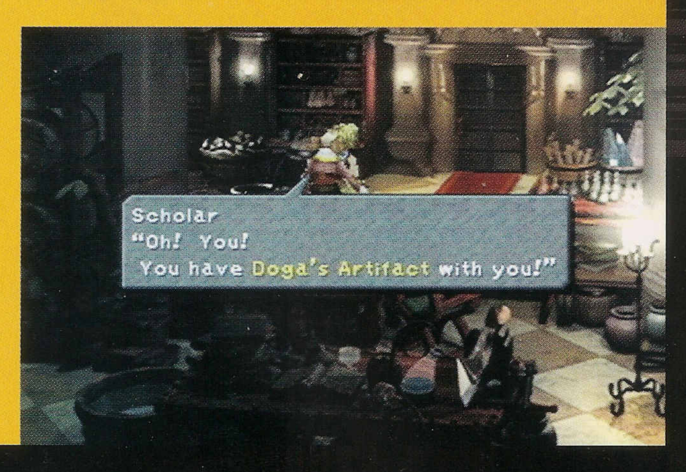
1 Encuentra los tesoros de los chocobos.
2 Localiza el paraíso de los chocobos.
3 Arregla el problema de Central MoguRed.
4 Experimenta los 16 encuentros con el ratón Ragtime.
5 Halla el Martillo y la segunda Piedra volátil.

Una vez que hayas hecho todas estas cosas, vuelve a Daguerreo y habla con el hombre de los cuatro brazos. Cuando hables con él, huirá. Vuelve afuera y háblale de nuevo. Él se disculpará, te dará el diploma de rango S y te dirá su nombre. Se llama Gilgamesh, no te suena de algo...

EXCALIBUR

El anciano de Daguerreo te pedirá que le encuentres El Dedo mágico. Sólo lo hará una vez que tengas el diploma de rango S. Podrás hacerte con el misterioso Dedo mágico en la casa de subastas de Treno. En realidad cuesta bastante hacer que aparezca. En primer lugar, véndeles la Cola de ratón, el Espejo de Une, el Corazón de Grifo y el Vaso de Gauss al Aventurero, al hombre con túnica que se pasea por el café Bella Carta y al viejo de la orfebrería. Cuando hables con ellos, se ofrecerán a comprarte un ítem. No aceptes la primera oferta. El Aventurero y el hombre de la túnica te ofrecerán más si declinas su primera propuesta.

Para que aparezca el Dedo mágico tendrás que haber vendido todos estos ítems. Aun así puede que te de esquinazo. Si eso ocurre, deberás seguir comprando ítems de la casa de subastas; compra los que son especiales, como cintas, el anillo de Reflejo, etc. El Dedo mágico acabará por aparecer en algún momento u otro. Cuando los hayas conseguido, llévaselos al abuelo de Daguerreo. Éste a cambio te dará la Excalibur. Esta espada puede enseñarle a Steiner cómo usar Guillotina.



EL DESAFÍO FINAL DE QUINA

Hay muchos Pantanos de los Qu por el mundo. En cada uno hay un claro en el que Quina puede capturar ranas. Conforme pilles más y más de estos batracios, Quera te premiará con ítems y armas. En cuanto Quina alcance la cifra mágica de las 99 ranas, aparecerá Quera. Te dirá que Quina ha aprendido mucho y que ya es hora de que afronte el desafío final.. Quera retará a tu grupo a una pelea. Éstas son sus estadísticas ...

JEFE: Quera
VIT:70000
EXP:65600
PH RECIBIDOS: 10
ITEMS QUE LLEVA: Túnica de poder, Capa de glotón, Manto de espía, elixir
íTEMS RECIBIDOS: Elixir
ATAQUES: Mudez. Aqua, Veneno, Minimalia, Confusión

Pese a su enorme cantidad de Vit, Quera no debería causarte problemas. Sus ataques no te perjudicarán demasiado; tú ve hostigándola con iCROAC!,Ark y ataques estándar.

OZMA

Eljefe más duro del juego es, con diferencia, Ozma. Éste tiene una forma como de planeta; parece una especie de ser súper compacto que lo absorbe casi todo. Puedes encontrártelo si examinas la tumba del ídolo del jardín flotante de los chocobos. Antes de desafiarlo necesitas hacer algunas cosas muy importantes, que pasamos a detallarte ...

1 Dispón a tu grupo como mostramos a continuación, o de una forma lo más parecida posible.

YITÁN
Arma artema, Gorra de ladrón, Brazal egoísta, Manto de espía, Cinta. AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, Vit + 20%, Toque experto, Atacar con PM, Defensa +/-, Influjo lunar, Nivel t .

STEINER
Defensor, Casco diamante, Guanteletes, Malla del diablo, Anillo protector. AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, Vit + 10%, Vit + 20%, Pulso firme, Atacar con PM, Nivel t .

QUINA
Tenedor gastronómico, Coletero de oro, Manilla de dragón, Peto de ogro, Anillo protector.
AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, Mano curadora, Efecto Extra, Defensa +/-, Influjo lunar, Nivel t .

DAGA
Pelo de ballena, Máscara de oro, Manilla de Dragón, Túnica de poder, Anillo Rosetta.
AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, PM + 20%, Mano curadora, Nivel t ,Apoyo.

Piensa que algunos de estos ítems sólo los encontrarás completando la tarea complementaria de los chocobos. Cuando hayas dispuesto a tu equipo, pasa a la fase 2.

2 Ve a todos los pantanos de los Qu y atrapa todas las ranas que puedas. Deja un macho y una hembra adultos en cada estanque para que sigan criando. Cuantas más ranas consigas, más nocivo será iCROAC!Este movimiento será vital contra Ozma, así que a pillar ranas se ha dicho. Como regla general, en el nivel 100 una rana equivale a un daño de 100 de Vit. Usa esta ecuación para averiguar el daño que causará ¡CROAC!.Te conviene que su impacto se pula 9.999 de Vit.

ECUACiÓN DEL DAÑO DE FROG DROP:
DAÑO = NIVEL DE ESTATUS ACTUAL X N° DE RANAS

Así, el número de ranas necesarias es igual al daño que se precisa (10.000) dividido por el nivel de estatus actual.. Por ejemplo, si tu actual nivel de estatus es 70, el número de ranas que hace falta es 10.000 dividido por 70 (143 ranas). Eso son una burrada de ranas, de modo que quizá te convenga irte directo a la fase 3 y volver luego para hacer esto. Ten en cuenta que cuanto mayor sea tu nivel de estatus, menos ranas necesitarás para llegar a la cantidad mágica de 9.999 de Vit.

3 Aumenta tu nivel de estatus luchando contra los Yang que habitan en la Isla Bail. Esta isla queda ante la costa sudoeste del Continente Exterior. En cada batalla te juegas la vida, así que guarda la partida tras cada una. Los Yang están un poco por debajo de los 20.000 de Vit y suelen emplear dos ataques por cada uno de los tuyos; entre estos ataques se incluye Resoplido, Aero +, Cometa, Lévita y Polvo vírico. Resoplido elimina de forma automática a alguien de tu grupo, por lo general quien le acaba de infligir más daño al Yang. Aero + es bastante penoso. Cometa tiene una proporción de acierto de un 50%: la mitad de las veces te alcanzará y la otra fallará. Cuando te dé te provocará un daño de entre SOO y 9.000 unidades de Vit; es imposible determinar a cuánto ascenderá el daño. Polvo vírico también hace gala de un promedio de acierto del orden del 50%. Este ataque causa Virus en la víctima, lo cual significa que ésta no ganará nada de EXP al término del combate.

Cuando ataques a una bandada de Yang, usa Guillotina y Ark para restarles con toda seguridad 9.999 de Vit a todo el grupo. ¡CROAC!se le cepillará 9.999 unidades a un enemigo individual. . Siempre vale la pena empezar con Odín; a veces matará a los tres Yang de golpe, y a veces ni los tocará.

Una vez que lo tengas todo en torno al nivel SO, pasa a la fase 4.

4 Sigue luchando con Yangs hasta llegar a un punto en el que los indicadores de Trance de tu grupo estén casi llenos. El importante es Yitán, pero pon lo más cerca del límite a tantos miembros de tu grupo como puedas. Dispón a tus personajes como mostramos a continuación. Ten en cuenta que esta disposición es sólo una recomendación. Lo único fundamental es que ninguno de tus personajes debe tener unos niveles que sean múltiplos de cinco (ni 70, ni 75,80,85, etc.).

A nosotros esta disposición nos funcionó, pero hay otras formas de hacerlo.

YITÁN NIVEL 86

Arma artema, Gorra de ladrón, Brazal egoísta, Manto de espía, Cinta.

AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, Vit + 20%, Pulso firme, Mi héroe, Defensa +/-, AntiConfusión, AntiVeneno.

STEINER NIVEL81

Defensor, Casco diamante, Guanteletes, Malla del diablo, Anillo protector.

AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, Vit + 10%, Vit + 20%, Pulso firme, Diploma médico, AntiConfusión, AntiVeneno.

QUINA NIVEL82

Tenedor gastronómico, Coletero de oro, Manilla de dragón, Peto de ogro, Anillo protector.

AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, Mano curadora, Efecto Extra, Defensa +/-, Influjo lunar, AntiConfusión, AntiVeneno.

DAGA NIVEL88

Pelo de ballena, Máscara de oro, Manilla de Dragón, Túnica de poder, Anillo Rosetta.

AutoPrisa, AutoRevitalia, Conjuro, PM + 20%, Mano curadora, AntiEspejo, AntiConfusión, AntiVeneno.

Ahora graba la partida.

5 Derrota a Ozma ...

JEFE:Ozma

VIT:70.000

EXP RECIBIDOS: 65.600

PH RECIBIDOS: 100

ÍTEMS QUE LLEVA:Túnica de poder, Materia negra, Grava volátil, elixir.

ÍTEMS RECIBIDOS: Materia negra, Grava volátil.

ATAQUES: Fulgor, Fulgor astral, Meteo, Hecatombe, Muerte, Muerte Nivel 5, Maldición, Molestia, Minimalia.

En primer lugar estudiaremos los ataques. Fulgor le infligirá un gran daño a un enemigo. Fulgor astral restará a todo tu grupo una cantidad media de Vit. AutoRevitalia debería volver a ponerte en forma en un periquete. Meteo es el ataque más peligroso, ya que provocará unas cantidades de daño brutales a tu grupo entero. Si algo te matará, será esto. No puedes protegerte contra él, así que ni lo intentes. En caso de que mate a alguien, habrá que echar mano de Conjuro. Hecatombe es algo extraño: Steiner lo absorberá y ganará unos 5.000 de Vit. No alcanzará a nadie que esté en Trance, y lo más probable es que acierte a todos los demás y se les cepille 6.000 unidades de Vit. Muerte tiene un 50% de probabilidad de tocarte. Muerte Nivel 5, por su parte, fallará siempre que siguieras nuestro consejo. El problemón es Maldición. Si este ataque no existiera, no tendrías problemas para derrotar a Ozma. Maldición hará que tu grupo al completo merme en unos 2.000 de Vit. Además infligirá Mini, Confuse, Ceguera y Veneno. Contra Confusión y Veneno estás protegido, y Ceguera no te importunará porque no usarás ningún ataque estándar. El único problema es Mini. Si no tienes ninguna habilidad que lo solucione, Panacea hará la misma función. Molestia pondrá a alguien de tu grupo en el modo Molestia. Esto hace que de hecho pierdas a uno de tus miembros, ya que no lo puedes controlar y no podrá llegar hasta Ozma para atacarlo. La única forma de sacarlo de ese estado es matar a esa persona. Minimalia miniaturiza al grupo al completo.

Ésta es la manera de derrotarlo. No existe una fórmula 100% segura para matar a Ozma, pero sí formas de facilitarte la tarea. Al fin y al cabo todo se reduce a una cuestión de suerte. Si Ozma decide usar Meteo, seguido de Maldición y luego de Fulgor astral, se acabó lo que se daba. Pero tú persevera y la suerte te acompañará.

Las invocaciones no le harán nada: ¡Ozma absorberá Ark por un valor de 5.000 de Vit! Deberías usar a Daga para lanzar Cura ++ sobre todo el grupo. Aun cuando sólo haya un miembro que necesite que lo sanen, cúralos a todos porque no sabes qué pasará a continuación. Usa el ataque ¡CROAC!de Quina para provocar un daño fijo de 9.999 unidades de Vit. Aunque Quina haya sido alcanzada con Mini, este movimiento causará un daño íntegro.

El movimiento Devastación de Steiner se llevará por delante 9.999 de Vit, aunque esta cifra quedará reducida a unas meras 150 unidades en caso de ser miniaturizado. Sánalo tan pronto como sea alcanzado por Minimalia y prosigue el 'tratamiento de choque:

A menos que Yitán esté en Trance, no sirve para nada. En este estado, cualquiera de sus Ultras causará un daño de 9.999 de Vit (a no ser que esté miniaturizado), así que usa el menos caro (Energía Libre) cada vez que te sea posible. Fuera del Trance, emplea a Yitán para usar panaceas y robar. Si logras birlar dos o más ítems, merecerá la pena usar Truco de Caco.

En teoría esta batalla debería ser fácil. Sólo hará falta acertarle siete veces para matarlo, ¿no? Bueno, sí, pero hay que tener en cuenta que endosar esos siete impactos es una pesadilla. En general, Ozma te endosará un ataque por cada uno de los tuyos, ¡a veces incluso dos! Cuando llegue a la marca de los 40.000 de Vit, usará Cura ++ sin cesar, restableciendo entre 5.000 y 9.000 unidades. En este momento deberías desplegar todos tus medios recurriendo a los ataques más poderosos.

COSAS IMPORTANTES QUE DEBES RECORDAR

NUNCA te relajes. Las tornas se pueden girar en tu contra en cuestión de segundos.

SIEMPRE has de curar a tu grupo a la menor ocasión, aun cuando no les haga falta.

NUNCA expongas a todo tu grupo a los ataques. Si algo sale mal, tendrás que soportar por lo menos cuatro ataques antes de poder hacer algo al respecto. Fíjate bien en lo que va a hacer Ozma y reacciona con presteza.

Mene quedará tan impresionado con tu buen hacer, que recibirás la carta Ozma y la Guía de Estrategias. Ésta te explica cómo conseguir un grado de clase S, pero tú eso ya lo tienes, ¿verdad?

Enemigos



FANG

CARACTERÍSTICAS

VIT 65 **EXP** 23 **PH** 1

ATAQUES

Fang, Topetada

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, cola de fénix, ultrapoción, poción. GANADOS: Carta Fang, poción, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

El bosque maldito

NOTAS

Ninguna

DUENDE

CARACTERÍSTICAS

VIT 35 **EXP** 23 **PH** 1

ATAQUES

Cuchillo, Golpe de duende

ITEMS

ROBADOS: Poción. GANADOS: Hierba de eco, poción, carta Duende

LOCALIZACIÓN

El bosque maldito, Cuenca de Dánitas (bosque)

NOTAS

Ninguna



PRISON CAGE

CARACTERÍSTICAS

VIT 550 **EXP** 0 **PH** 3

ATAQUES

Tentáculo derecho, tentáculo izquierdo, Absorción

ITEMS

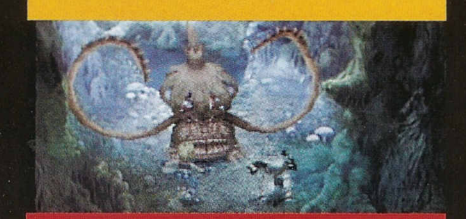
ROBADOS: Manilla de cuero GANADOS: Colirio, carta Duende

LOCALIZACIÓN

El bosque maldito

NOTAS

Absorbe la Vit de sus blancos. ¡Ojo con ellos!



DENDROMERA

CARACTERÍSTICAS

VIT 180 **EXP** 35 **PH** 2

ATAQUES

Viento, Polen (Ceguera)

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto, tienda de lona, colirio. GANADOS: Colirio

LOCALIZACIÓN

El bosque maldito

NOTAS

Ninguna



VEGÉTULA

CARACTERÍSTICAS

VIT 35 **EXP** 22 **PH** 1

ATAQUES

Tentáculo, Electro

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto, ultrapoción. GANADOS: Carta Fang, poción

LOCALIZACIÓN

El bosque maldito

NOTAS

Ninguna



PITÓN

CARACTERÍSTICAS

VIT 100 **EXP** 40 **PH** 1

ATAQUES

Electro, Fuego Rápido

ITEMS

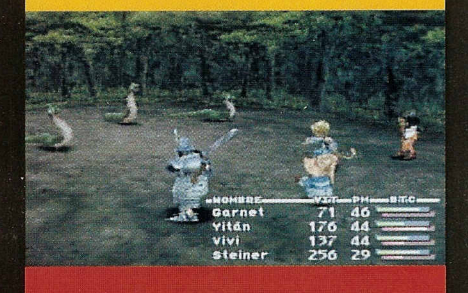
ROBADOS: Ala de fénix, poción, ultrapoción, gema en bruto
GANADOS: Poción, carta Duende

LOCALIZACIÓN

Cuenca de Dánitas, Meseta de Norchi

NOTAS

Ninguna



MU

CARACTERÍSTICAS

VIT 70 **EXP** 34 **PH** 1

ATAQUES

Coletazo, Pedrada

ITEMS

ROBADOS: Poción. GANADOS: Hierba de eco, carta Esqueleto

LOCALIZACIÓN

Cuenca de Dánitas

NOTAS

Ninguna



BOMUT

CARACTERÍSTICAS

VIT 120 **EXP** 44 **PH** 1

ATAQUES

Intercambio de Vit, El viento es el camino, No lo bloqueéis, Hielo

ITEMS

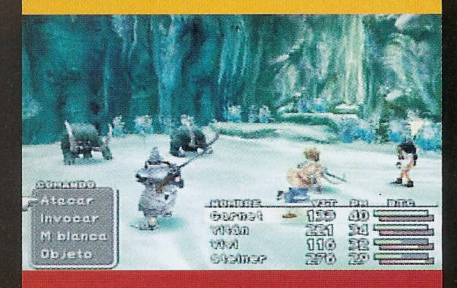
ROBADOS: Cola de fénix, tienda de lona, poción. GANADOS: Poción, carta Flan, éter

LOCALIZACIÓN

Caverna del hielo

NOTAS

Usa Piro para eliminarlos antes de que utilicen Intercambio de Vit



FLAN

CARACTERÍSTICAS

VIT 80 **EXP** 40 **PH** 1

ATAQUES

Cabezazo, Hielo

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto, poción
GANADOS: Carta Flan, poción

LOCALIZACIÓN

Caverna del hielo

NOTAS

Ninguna



DIABLILLO

CARACTERÍSTICAS

VIT 70 **EXP** 40 **PH** 1

ATAQUES

Hielo, Cuchillo oxidado, Jugo somnífero (Sueño)

ITEMS

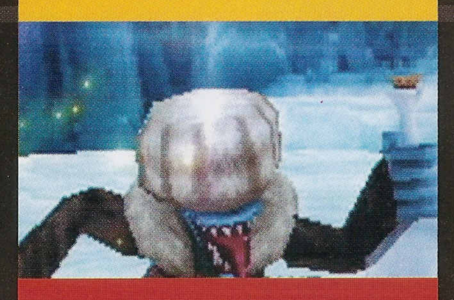
ROBADOS: Poción
GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Caverna del hielo

NOTAS

Ninguna



VIUDA VIOLETA

CARACTERÍSTICAS

VIT 123 **EXP** 48 **PH** 1

ATAQUES

Teleraña (Freno), Piro, Antena

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto, tienda de lona, poción. GANADOS: Gema en bruto, poción, cta Duende, cta Sagnar

LOCALIZACIÓN

Meseta de Norchi,
Meseta de Lindblum

NOTAS

Ninguna



FANTASMA

CARACTERÍSTICAS

VIT 120 **EXP** 48 **PH** 1

ATAQUES

Piro, Electro, Aspir

ITEMS

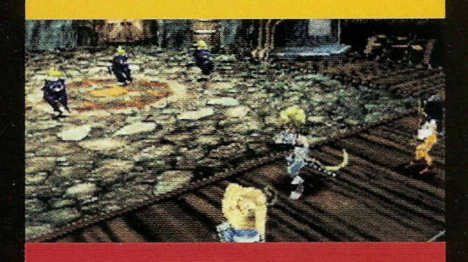
ROBADOS: Ala de fénix, poción, ultrapoción, gema en bruto
GANADOS: Hierba de eco

LOCALIZACIÓN

Dali/Almacén

NOTAS

Ninguna



WAIS

CARACTERÍSTICAS

VIT 120 **EXP** 48 **PH** 1

ATAQUES

Piro, Hurto, Estocada, Huida

ITEMS

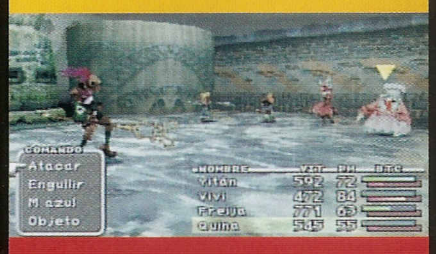
ROBADOS: Poción, Hierba de eco
GANADOS: Poción, carta Duende

LOCALIZACIÓN

Dali/Almacén, Gran Llanura de Yun

NOTAS

Si un Wais te roba, concentra tu ataque en él antes de que escape



PELISAURUS

CARACTERÍSTICAS

VIT 241 **EXP** 123 **PH** 2

ATAQUES

Picotazo, Ojos brillantes (Sueño), Electro +

ITEMS

ROBADOS: Ultrapoción, éter, gema en bruto. GANADOS: Poción, carta Bomba

LOCALIZACIÓN

Meseta de Lindblum

NOTAS

Ninguna



BOM

CARACTERÍSTICAS

VIT 526 **EXP** 178 **PH** 1

ATAQUES

Piro, Embestida, Expansión

ITEMS

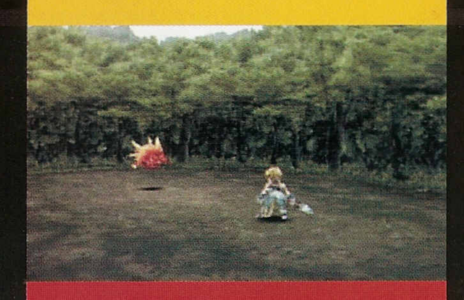
ROBADOS: Éter, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Ultrapoción, poción, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Meseta de Lindlbum (bosque)

NOTAS

Ninguna



LEGIONARIA

CARACTERÍSTICAS

VIT 270 **EXP** 89 **PH** 1

ATAQUES

Lanza, Piro

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, ultrapoción, t. de lona, colirio. GANADOS: Poción, carta Hombre Reptil, tienda de lona

LOCALIZACIÓN

Gran Llanura de Yun

NOTAS

Ninguna



MUSHUFUSHU

CARACTERÍSTICAS

VIT 397 **EXP** 138 **PH** 1

ATAQUES

Postura de ataque, Picadura, Cura, Contraataque venenoso (Veneno)

ITEMS

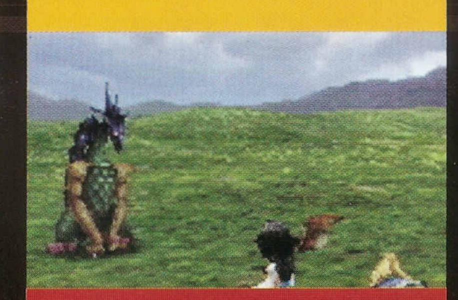
ROBADOS: Antídoto
GANADOS: Colirio, carta Flan

LOCALIZACIÓN

Gran Llanura de Yun, Llanura de Kingedi

NOTAS

Activa tu habilidad AntiVeneno para anular su Contraataque venenoso



ESPÍN

CARACTERÍSTICAS

VIT 295 **EXP** 39 **PH** 1

ATAQUES

Panza aplastante, Topetada, Cabezazo

ITEMS

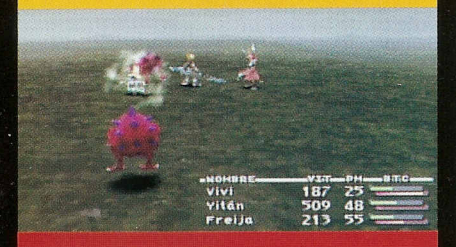
ROBADOS: Ala de fénix, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Cola de fénix, carta Sagnar

LOCALIZACIÓN

Gran Llanura de Yun

NOTAS

Usa enseguida todos tus ataques más fuertes o su Cabezazo te dañará de gravedad.



DRABOLIK

CARACTERÍSTICAS

VIT 950 **EXP** 576 **PH** 2

ATAQUES

Lanzallamas, Aletazo, Electro +

ITEMS

ROBADOS: Aguja de oro, ultrapoción GANADOS: Ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Llanura de Kingedi, Burmecia

NOTAS

Con Lanzallamas puede matar a algunos de los de tu grupo en el acto. Resucítalos enseguida.



MOSQUITO

CARACTERÍSTICAS

VIT 293 **EXP** 89 **PH** 2

ATAQUES

Aguijón, Zumbido de alas (molestia)

ITEMS

ROBADOS: Poción. GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Gruta de Gizamaluke

NOTAS

Tener a los personajes molestos puede ser bueno, ya que su potencia de ataque aumentará



ESQUELETO

CARACTERÍSTICAS

VIT 400 **EXP** 105 **PH** 1

ATAQUES

Giro cortante, Electro, Estocada

ITEMS

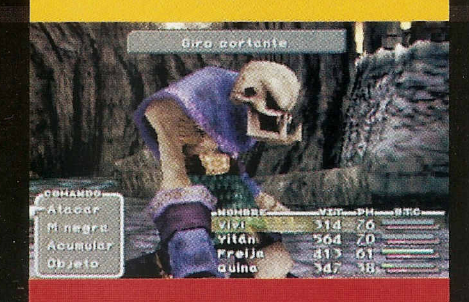
ROBADOS: Éter, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Poción, carta Esqueleto

LOCALIZACIÓN

Gruta de Gizamaluke, Cuenca de Disbon, Desierto de Ubu

NOTAS

Usa ítems y magia de curación para dañar a los enemigos no muertos



MAGO NEGRO A

CARACTERÍSTICAS

VIT 400 **EXP** 114 **PH** 1

ATAQUES

Piro, Golpe, Hielo

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, cola de fénix. GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Gruta de Gizamaluke

NOTAS

Ninguna

LAMIA

CARACTERÍSTICAS

VIT 994 **EXP** 68 **PH** 2

ATAQUES

Seducción (confusión), Cura, Arotea, Estocada

ITEMS

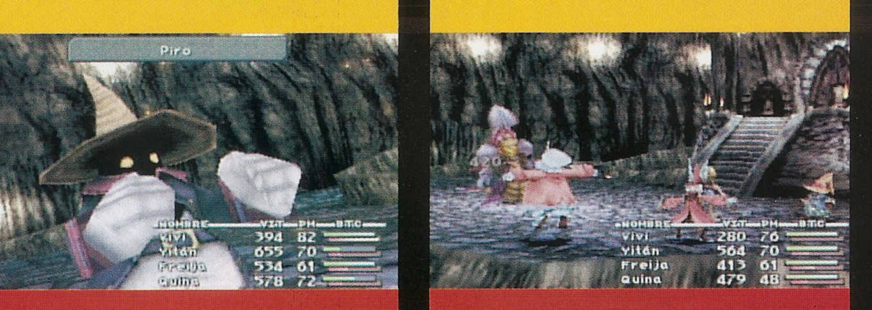
GANADOS: Cola de fénix, poción, carta Zombie

LOCALIZACIÓN

Gruta de Gizamaluke

NOTAS

Ataca a un personaje confundido para sacarlo de su estado



HOMBRE REPTIL

CARACTERÍSTICAS

VIT 600 **EXP** 174 **PH** 1

ATAQUES

Podadera, Coraza

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, gema en bruto. GANADOS: Gema en bruto, carta Hombre Reptil

LOCALIZACIÓN

Cuenca de Disbon

NOTAS

Concentra tus primeros ataques en un enemigo sin protección



NINFA

CARACTERÍSTICAS

VIT 500 **EXP** 330 **PH** 1

ATAQUES

Piro +, Beso silencioso (Mudez), Noche (Sueño)

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, gema en bruto, ultrapoción, hierba de eco GANADOS: Poción, antimolestia

LOCALIZACIÓN

Cuenca de Disbon

NOTAS

Ninguna



ALACRÁN

CARACTERÍSTICAS

VIT 450 **EXP** 400 **PH** 1

ATAQUES

Piro +, Contraataque venenoso, Pezuña

ITEMS

ROBADOS: Éter, antídoto, gema en bruto. GANADOS: Poción, Antimolestia

LOCALIZACIÓN

Desierto de Ubu, Pinnacle Rocks

NOTAS

Ninguna



YETI

CARACTERÍSTICAS

VIT 320 **EXP** 132 **PH** 1

ATAQUES

Cola enceguedora (Ceguera), Mordisco, Hielo +

ITEMS

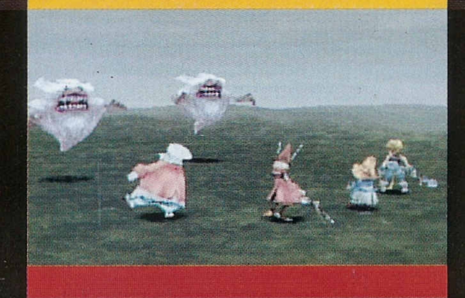
ROBADOS: Ultrapoción, gema en bruto, colirio. GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Cuenca de Disbon

NOTAS

Ninguna



AXOLOTE

CARACTERÍSTICAS

VIT 211 **EXP** 106 **PH** 1

ATAQUES

Coletazo, Aqua, Aliento acuático

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, ultrapoción, poción. GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Pantano de los Qu

NOTAS

Aliento acuático es muy peligroso. Prueba a equiparte con ítems que reduzcan el daño por agua



SAPO GIGANTE

CARACTERÍSTICAS

VIT 242 **EXP** 44 **PH** 1

ATAQUES

Hielo +, Aqua, Ojos brillantes

ITEMS

ROBADOS: Nada
GANADOS: Nada

LOCALIZACIÓN

Pantano de los Qu

NOTAS

Ninguna



WAIS MÁGICO

CARACTERÍSTICAS

VIT 297 **EXP** 212 **PH** 1

ATAQUES

Martillo Mágico, Huida, Arrebatar

ITEMS

ROBADOS: Nada

GANADOS: Carta Bomba

LOCALIZACIÓN

Burmecia/Suburbios

NOTAS

Ninguna



BASILISCO

CARACTERÍSTICAS

VIT 350 **EXP** 41 **PH** 1

ATAQUES

Freno, Lengua, ➜ Piedra

ITEMS

ROBADOS: Ultrapoción, aguja de oro

GANADOS: Aguja de oro, poción, Hombre reptil Card

LOCALIZACIÓN

Burmecia/Suburbios

NOTAS

Mátalos antes de que el cronómetro de petrificación llegue a cero



COFRE MÁGICO

CARACTERÍSTICAS

VIT 400 **EXP** 320 **PH** 2

ATAQUES

Toxis (veneno), Llamada

ITEMS

ROBADOS: Antídoto, ultrapoción

GANADOS: Éter, poción, carta Cofre Mágico

LOCALIZACIÓN

Burmecia/Residencia

NOTAS

El movimiento Llamada duele de verdad; concentra tu ataque en el Cofre mágico, y no en el Wais



GORRIÓN ARTERO

CARACTERÍSTICAS

VIT 191 **EXP** 63 **PH** 1

ATAQUES

Piro, Picotazo, Drenaje

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto

GANADOS: Gema en bruto, poción

LOCALIZACIÓN

Meseta de Bendini

NOTAS

Ninguna



MANDRÁGORA

CARACTERÍSTICAS

VIT 662 **EXP** 306 **PH** 1

ATAQUES

Grito estridente (Mudez), Fruto de vida, Hielo +

ITEMS

ROBADOS: Hierba de eco

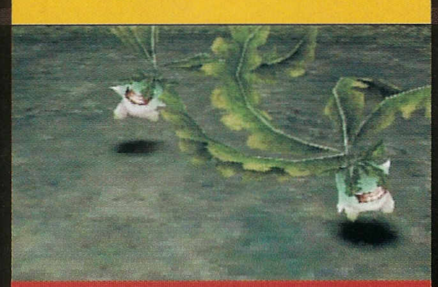
GANADOS: Poción, hierba de eco, éter

LOCALIZACIÓN

Meseta de Bendini/Bosque

NOTAS

Haz que uno de tus personajes sane en cada turno. Estos tíos tienden a venir en grupo y son muy peligrosos



LIBÉLULA

CARACTERÍSTICAS

VIT 348 **EXP** 249 **PH** 1

ATAQUES

Zumbido de alas (Molestia), Embestida

ITEMS

ROBADOS: Colirio

GANADOS: Hierba de eco, gema en bruto, carta Libélula

LOCALIZACIÓN

Pasaje de Gargán, Tronco de Cleyra

NOTAS

Ninguna



VERMINIO

CARACTERÍSTICAS

VIT 625 **EXP** 480 **PH** 2

ATAQUES

Drenaje, Guadaña, Estómago

ITEMS

ROBADOS: Antídoto, cola de fénix, ultrapoción. GANADOS: Éter, gema en bruto, carta Verminio

LOCALIZACIÓN

Pasaje de Gargán

NOTAS

Usa a Steiner para eliminarlos. Defiéndete con tus demás personajes



GÓLEM

CARACTERÍSTICAS

VIT 1000 **EXP** 676 **PH** 2

ATAQUES

Tormenta de Arena, Piro +, Contraataque

ITEMS

ROBADOS: Colirio, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Poción, antimolestia, ultrapoción, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Tronco de Cleyra

NOTAS

Ataca sólo al centro una vez inmovilizada la arena. O si no, usa Hielo + contra el centro para cargártelo



DODO



CARACTERÍSTICAS

VIT 1200 **EXP** 320 **PH** 2

ATAQUES

Aero +, Albuche, Piro +

ITEMS

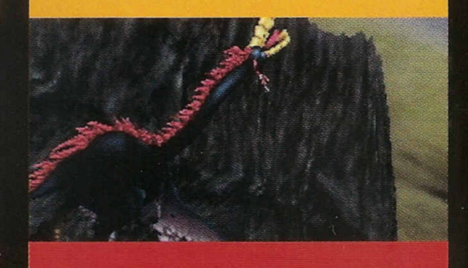
ROBADOS: Ala de fénix, poción, ultrapoción, gema en bruto GANADOS: Cola de fénix, poción

LOCALIZACIÓN

Tronco de Cleyra/Exterior

NOTAS

Piro + y Salto son muy eficaces



ORUGA

CARACTERÍSTICAS

VIT 300 **EXP** 328 **PH** 1

ATAQUES

Piro +, Jugo gástrico, Drenaje

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, antimolestia. GANADOS: Colirio, poción

LOCALIZACIÓN

Tronco de Cleyra

NOTAS

Ninguna



MUJER SOLDADO

CARACTERÍSTICAS

VIT 550 **EXP** 400 **PH** 1

ATAQUES

Hielo +, Estocada, Huida

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, cola de fénix, poción, h. de eco. GANADOS: Poción, ultrapoción, cta Sable de Mitrilo

LOCALIZACIÓN

Tronco de Cleyra, Castillo de Alexandria

NOTAS

Zurrando a una oponente conseguirás ahuyentar a la otra



MAGO NEGRO B

CARACTERÍSTICAS

VIT 500 **EXP** 390 **PH** 1

ATAQUES

Aspir, Piro +, Electro +

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Cleyra

NOTAS

Ninguna



MAL BERNARDO

CARACTERÍSTICAS

VIT 899 **EXP** 786 **PH** 2

ATAQUES

Electro +, Lengüetazo (Sueño), Embestida

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, poción
GANADOS: Cola de fénix, gema en bruto

LOCALIZACIÓN

Castillo de Alexandria/Escalinata

NOTAS

Ninguna



MAGO NEGRO C

CARACTERÍSTICAS

VIT 623 **EXP** 373 **PH** 2

ATAQUES

Hielo +, Electro +, Golpe, Aspir

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, poción
GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Castillo de Alexandria/Escalinata

NOTAS

Ninguna



VAMPIRO

CARACTERÍSTICAS

VIT 594 **EXP** 450 **PH** 2

ATAQUES

Oscuridad (Ceguera), Arañazo, Chupasangre, Chupasangre insistente

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, colirio
GANADOS: Hierba de eco, ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Pinnacle Rocks, Pasaje de los fósiles

NOTAS

Concentra tus ataques en el enemigo que ha iniciado su tremebundo ataque de absorción



SAGNAR

CARACTERÍSTICAS

VIT 1189 **EXP** 1260 **PH** 3

ATAQUES

Hocicazo, Carga, Electro +

ITEMS

ROBADOS: Éter, tienda de lona, gema en bruto. GANADOS: Colirio

LOCALIZACIÓN

Pinnacle Rocks, Gran Llanura de Dona

NOTAS

Si no lo matas enseguida, contrarrestará los ataques físicos con Electro +



RAYA

CARACTERÍSTICAS

VIT 619 **EXP** 840 **PH** 1

ATAQUES

Hielo +, Coletazo, Cola molesta, Gravedad

ITEMS

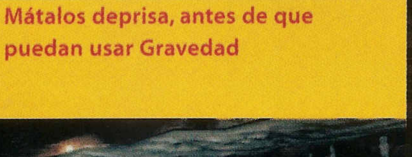
ROBADOS: Éter, ultrapoción, antimolestia, gema en bruto
GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Pasaje de los fósiles, Banquisa Mimakis

NOTAS

Mátalos deprisa, antes de que puedan usar Gravedad





HORRIBILIS

CARACTERÍSTICAS

VIT 879 **EXP** 912 **PH** 1

ATAQUES

Bofetada silenciadora (Mudez), Morfeo, Piro +

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Antimolestia, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Pasaje de los fósiles

NOTAS

Ninguna



GRIFO

CARACTERÍSTICAS

VIT 1470 **EXP** 1856 **PH** 2

ATAQUES

Aero +, Viento Blanco

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto

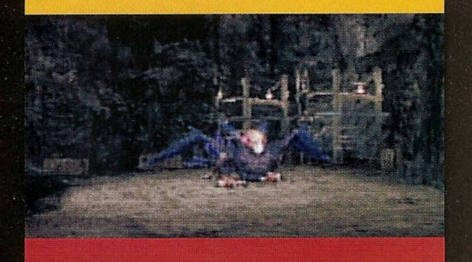
GANADOS: Olivino, ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Pasaje de los fósiles/Nido, Gran Llanura de Dona

NOTAS

Ninguna



CACTILIO

CARACTERÍSTICAS

VIT 1939 **EXP** 4208 **PH** 2

ATAQUES

Confu, Cabezazo, Prisa, Mil espinas

ITEMS

ROBADOS: Éter, tienda de lona, cola de fénix. GANADOS: Ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Gran Llanura de Dona, Cañón de Travis

NOTAS

Sólo usará su ataque de las Mil espinas si le atacas mientras está oculto



DUENDE MAGO

CARACTERÍSTICAS

VIT 983 **EXP** 912 **PH** 1

ATAQUES

Golpe duende, Electro +, Invisible, Hacha

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto, poción

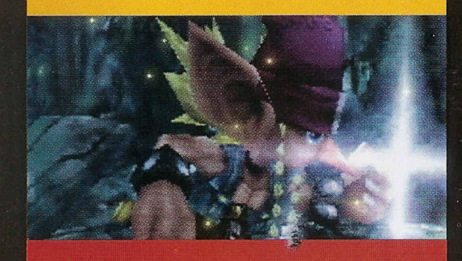
GANADOS: Ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Gran Llanura de Dona

NOTAS

En cuanto se haya esfumado sólo le afectarán los ataques físicos



BÚVER

CARACTERÍSTICAS

VIT 1571 **EXP** 2092 **PH** 2

ATAQUES

Viento multicolor, Aero, Psicoquinesis

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Colirio

LOCALIZACIÓN

Bosque Seco

NOTAS

Ninguna



MAICÓNIDO

CARACTERÍSTICAS

VIT 1516 **EXP** 1368 **PH** 4

ATAQUES

Esporas (Ceguera), Sierra, Hielo +

ITEMS

ROBADOS: Colirio.

GANADOS: Hierba eco

LOCALIZACIÓN

Bosque Seco

NOTAS

Ninguna



QUELONOIDE

CARACTERÍSTICAS

VIT 1375 **EXP** 1368 **PH** 2

ATAQUES

Aqua, Defensa, Agua a presión

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción

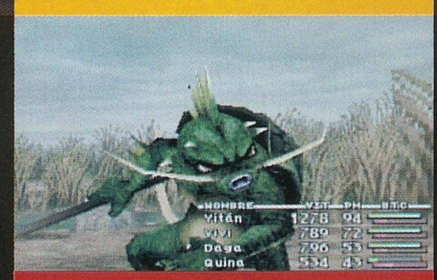
GANADOS: Poción

LOCALIZACIÓN

Pantano de los Qu

NOTAS

Ninguna



TROLL

CARACTERÍSTICAS

VIT 1469 **EXP** 2092 **PH** 2

ATAQUES

Hielo +, Contraataque, Jugo de dedo (Ardor), Lanza

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, gema en bruto. GANADOS: Gema en bruto

LOCALIZACIÓN

Monte de Conde Petie, Planicie de Lucille

NOTAS

Se ve afectado por Electro +/Lamú



NOL

CARACTERÍSTICAS

VIT 1375 **EXP** 1368 **PH** 1

ATAQUES

Hielo +, Ataque de Nol, Invisible

ITEMS

ROBADOS: Éter, ala de fénix, ultrapoción. GANADOS: Zafiro

LOCALIZACIÓN

Monte de Conde Petie

NOTAS

Ninguna



ARACORNIO

CARACTERÍSTICAS

VIT 1469 **EXP** 1548 **PH** 1

ATAQUES

Piro +, Embestida, Golpe

ITEMS

ROBADOS: Éter, Ala de fénix, ultrapoción. GANADOS: Cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Continente aislado, Planicie de Lucille

NOTAS

Ninguna



OCHÚ

CARACTERÍSTICAS

VIT 3568 **EXP** 2092 **PH** 2

ATAQUES

Látigo de espinas, Freno, Hielo +, Polen (Ceguera)

ITEMS

ROBADOS: Éter, cola de fénix, ultrapoción. GANADOS: Cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Monte de Conde Petie

NOTAS

Ninguna



ZOMBI

CARACTERÍSTICAS

VIT 973 **EXP** 1445 **PH** 3

ATAQUES

Golpe, Ruleta rusa, Derretimiento

ITEMS

ROBADOS: Éter, tienda de lona, amuleto. GANADOS: amuleto, aguja de oro

LOCALIZACIÓN

Árbol Lifa

NOTAS

Cuando está a punto de morir usa Derretimiento para provocarte un gran daño



ÁRBOL MUTANTE

CARACTERÍSTICAS

VIT 1840 **EXP** 2342 **PH** 2

ATAQUES

Revés, Barrida, Mutis, ➔ Piedra

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, cola de fénix, olivino, aguja de oro
GANADOS: Olivino, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Árbol Lifa

NOTAS

Ninguna



DRAGÓN ZOMBI

CARACTERÍSTICAS

VIT 2179 **EXP** 3230 **PH** 3

ATAQUES

Golpe, Electro +, Aliento zombi (zombi), Muerte nivel 5

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción, amuleto
GANADOS: Éter

LOCALIZACIÓN

Árbol Lifa

NOTAS

Ninguna



NEBLINIO

CARACTERÍSTICAS

VIT 1473 **EXP** 2550 **PH** 3

ATAQUES

Cabezazo, Piro +, Niebla (Sueño)

ITEMS

ROBADOS: Ultrapoción, gema en bruto
GANADOS: Éter

LOCALIZACIÓN

Árbol Lifa, Alexandria

NOTAS

Ninguna



GRAN GUSANO

CARACTERÍSTICAS

VIT 5296 **EXP** 5140 **PH** 3

ATAQUES

Tormenta de Arena, Torbellino, Gravedad

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, ultrapoción, gema en bruto
GANADOS: Gema en bruto

LOCALIZACIÓN

Desierto de Kiera

NOTAS

Usa Morfeo y Mutis enseguida para volverlo inofensivo



OGRO

CARACTERÍSTICAS

VIT 3727 **EXP** 5506 **PH** 3

ATAQUES

Cuchillo, Cuchillo molesto, Lanzallamas

ITEMS

ROBADOS: Éter, ala de fénix, antimolestia. GANADOS: Ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Palacio de Kuja, Oeilvert

NOTAS

Ninguna



VEPAL

CARACTERÍSTICAS

VIT 4363 **EXP** 6437 **PH** 1

ATAQUES

Glacial, Hielo ++, Topetada

ITEMS

ROBADOS: Éter, ala de fénix, ultrapoción. GANADOS: Ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Continente aislado

NOTAS

Lanza Mini contra ellos para mermar sus defensas



ANTOLEÓN

CARACTERÍSTICAS

VIT 4522 **EXP** 332 **PH** 1

ATAQUES

Tormenta de arena, Piro +, Cuernos vengativos, Fluido molesto

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción, antimolestia. GANADOS: Zafiro

LOCALIZACIÓN

Desierto de Kiera

NOTAS

La Tormenta de arena te chupará la energía. Mientras uses ataques mágicos, no te contraatacará



CASA MALDITA

CARACTERÍSTICAS

VIT 4204 **EXP** 7148 **PH** 2

ATAQUES

Electro +, Cañonazo, Magia tántrica

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Cañón de Travis

NOTAS

Ninguna



CANICAS

CARACTERÍSTICAS

VIT 3800 **EXP** 6610 **PH** 2

ATAQUES

Freno, Paro, Contraataque, Morfeo, Bolos, Mutis

ITEMS

ROBADOS: Éter, tienda de lona, gema en bruto. GANADOS: Topacio, hierba de eco

LOCALIZACIÓN

Palacio de Kuja

NOTAS

La cabeza azul es vulnerable a los ataques físicos, mientras que a la roja le afectan los mágicos



ANENOME

CARACTERÍSTICAS

VIT 3700 **EXP** 5080 **PH** 3

ATAQUES

Hielo +, Mucus (molestia), Aqua

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, gema en bruto. GANADOS: Ultrapoción, carta Libélula

LOCALIZACIÓN

El pantano de los Qu (Continente olvidado)

NOTAS

Ninguna



ADAMANTAIMAI

CARACTERÍSTICAS

VIT 5100 **EXP** 5100 **PH** 3

ATAQUES

Hocicazo, Temblor, Electro +

ITEMS

ROBADOS: Cola de fénix, ultrapoción, tienda de lona GANADOS: Poción, ultrapoción

LOCALIZACIÓN

Cañón de Travis

NOTAS

Débil contra los hechizos que causan mini y mudez



EPITAF

CARACTERÍSTICAS

VIT 4211 **EXP** VARÍA **PH** 2

ATAQUES

Doble, Piedra

ITEMS

ROBADOS: Aguja de oro, cola de fénix GANADOS: Lapislázuli, ultrapoción, ópalo, olivino, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Oeilvert

NOTAS

Siempre contraataca con Espejo. Mata al Epitaf antes de que perjudiques a la imagen del espejo



GARUDA

CARACTERÍSTICAS

VIT 3521 **EXP** 6933 **PH** 2

ATAQUES

Piro ++, Paro, Torbellino

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Gema en bruto, carta Gato Gorrón

LOCALIZACIÓN

Oeilvert, Est Gaza

NOTAS

Ninguna



SQUIDLARCHEN

CARACTERÍSTICAS

VIT 3292 **EXP** 5672 **PH** 2

ATAQUES

Glacial, Espejo, Descarga mental, Bio, Invisible, Bomba mostaza (Ardor)

ITEMS

ROBADOS: Cola de fénix, poción, éter
GANADOS: Cola de fénix, zafiro

LOCALIZACIÓN

Palacio del Desierto

NOTAS

Débil frente a Lamú



BENGAL

CARACTERÍSTICAS

VIT 3292 **EXP** 5674 **PH** 2

ATAQUES

Carga, Bio, Veneno, Electroplasma

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, antídoto
GANADOS: Amatista

LOCALIZACIÓN

Palacio del Desierto

NOTAS

¡No uses ninguna forma de ataque con rayos! Débil ante Piro



HIDRA

CARACTERÍSTICAS

VIT 4846 **EXP** 8008 **PH** 3

ATAQUES

Aliento Veneno +, Aliento Aero, Aliento frío, Lanzallamas

ITEMS

ROBADOS: Antídoto, ultrapoción
GANADOS: Nada

LOCALIZACIÓN

Gulug

NOTAS

Ninguna



GRANADA

CARACTERÍSTICAS

VIT 4685 **EXP** 7458 **PH** 1

ATAQUES

Cañón, Lanzallamas

ITEMS

ROBADOS: Éter, tienda de lona, gema en bruto. GANADOS: Olivino

LOCALIZACIÓN

Gulug

NOTAS

Ninguna



VEPAL

CARACTERÍSTICAS

VIT 4022 **EXP** 6920 **PH** 1

ATAQUES

Bolas de lava, Incandescencia, Bomba mostaza (Ardor)

ITEMS

ROBADOS: Éter, Ala de fénix, ultrapoción. GANADOS: Topacio, carta Vepal

LOCALIZACIÓN

Gulug

NOTAS

En cuanto use Incandescencia, los ataques a base de armas con ayuda elemental le rebotarán. Usa Shiva



CARONTE

CARACTERÍSTICAS

VIT 4686 **EXP** 8480 **PH** 1

ATAQUES

Piro ++, Condena, Vela de entierro (Gélido), Hielo ++

ITEMS

ROBADOS: Ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Ultrapoción, ópalo

LOCALIZACIÓN

Gulug

NOTAS

Ninguna



DRAGÓN ROJO

CARACTERÍSTICAS

VIT 8000 **EXP** 22376 **PH** 2

ATAQUES

Onda de vacío, Huracán, Picado

ITEMS

ROBADOS: Elixir, éter, tienda de lona

GANADOS: Zafiro, éter

LOCALIZACIÓN

Gulug

NOTAS

Ninguna



GRAN DRAGÓN

CARACTERÍSTICAS

VIT 13206 **EXP** 35208 **PH** 3

ATAQUES

Garra venenosa (Veneno), Aliento veneno +(Veneno), Electro ++

ITEMS

ROBADOS: Sol naciente, éter

GANADOS: Cola de fénix, éter, carta Gran Dragón

LOCALIZACIÓN

Isla Parnell

NOTAS

Vulnerable a la Muerte nivel 5 de Quina

PULPO GIGANTE

CARACTERÍSTICAS

VIT 3584 **EXP** 6096 **PH** 3

ATAQUES

Tinta (Ceguera), Seis tentáculos, Hielo +

ITEMS

ROBADOS: Éter, cola de fénix, colirio

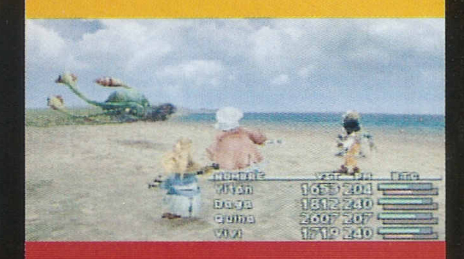
GANADOS: Nada

LOCALIZACIÓN

Isla Parnell (playa)

NOTAS

Ninguna



BALLENA ZOMBI

CARACTERÍSTICAS

VIT 3710 **EXP** 6608 **PH** 3

ATAQUES

Aletazo, Muerte, Onda ultra sónica, Aliento veneno +, Polvo de zombi

ITEMS

ROBADOS: Amuleto, antídoto

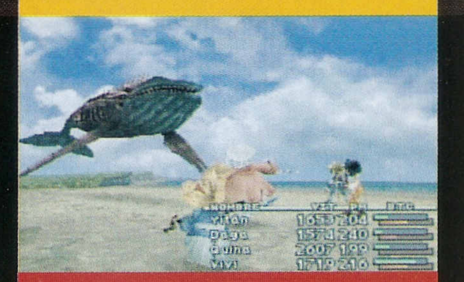
GANADOS: Ultrapoción, carta Cerbero

LOCALIZACIÓN

Isla Parnell (playa)

NOTAS

Ninguna



GATO GORRÓN

CARACTERÍSTICAS

VIT 4683 **EXP** 1 **PH** 3

ATAQUES

Aero +, Arañazo, Grito estridente (Mutis)

ITEMS

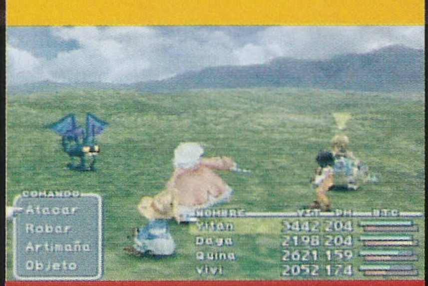
ROBADOS: Éter, tienda de lona, hierba de eco. GANADOS: Cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Isla Parnell

NOTAS

¡No le des diamantes, que es un timador!



ANTROPO

CARACTERÍSTICAS

VIT 294 **EXP** 80 **PH** 1

ATAQUES

Pinzas, Aqua

ITEMS

ROBADOS: Ultrapoción, gema en bruto. GANADOS: Hierba de eco, gema en bruto

LOCALIZACIÓN

Pantano Regent

NOTAS

Ninguna



GÁRGOLA

CARACTERÍSTICAS

VIT 6977 **EXP** 13200 **PH** 1

ATAQUES

Onda de vacío, ➜ Piedra, Petra (piedra), Carga

ITEMS

ROBADOS: Éter, ala de fénix, tienda de lona, ultrapoción

GANADOS: Amatista, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Castillo de Ipsen

NOTAS

Ninguna



AGARETH

CARACTERÍSTICAS

VIT 8000 **EXP** 16000 **PH** 2

ATAQUES

Electro +, Hielo +, Piro +, Glacial, Encantamiento, Bio

ITEMS

ROBADOS: Gema en bruto, aguja de oro, tienda de lona

GANADOS: Amatista, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Castillo de Ipsen

NOTAS

Débil contra Aqua y Leviatán



CERBERO

CARACTERÍSTICAS

VIT 6977 **EXP** 15180 **PH** 3

ATAQUES

Golpe, Piro ++, Lanzallamas

ITEMS

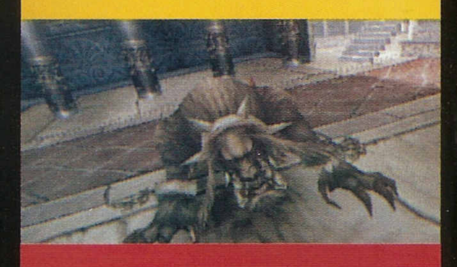
ROBADOS: Éter, tienda de lona, gema en bruto. GANADOS: Ópalo

LOCALIZACIÓN

Castillo de Ipsen

NOTAS

Débil contra Efecto Extra y Aqua



ARIMÁN

CARACTERÍSTICAS

VIT 6972 **EXP** 15180 **PH** 3

ATAQUES

Condena, Ruleta rusa, Pezuñas, Electroplasma

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, éter, ultrapoción. GANADOS: Cola de fénix, topacio

LOCALIZACIÓN

Castillo de Ipsen, Lugar de los Recuerdos

NOTAS

Ninguna



TOMBERI

CARACTERÍSTICAS

VIT 8000 **EXP** 13296 **PH** 4

ATAQUES

Rencor de raza, Cuchillo (Muerte)

ITEMS

ROBADOS: Éter, Ala de fénix, cola de fénix, ultrapoción. GANADOS: Olivino

LOCALIZACIÓN

Castillo de Ipsen

NOTAS

Abórdalo con tus ataques mágicos más poderosos ¡y no cejes hasta que esté muerto!



AMDUSIAS

CARACTERÍSTICAS

VIT 20000 **EXP** 26400 **PH** 3

ATAQUES

Sanctus, Bio, Cornada

ITEMS

ROBADOS: Éter, Ala de fénix, antídoto, ultrapoción

GANADOS: Éter

LOCALIZACIÓN

Pandemónium

NOTAS

Ninguna



CATOBLEPAS

CARACTERÍSTICAS

VIT 3727 **EXP** 6608 **PH** 2

ATAQUES

Ojos mágicos (piedra), Electro +

ITEMS

ROBADOS: Éter, ala de fénix, ultrapoción, aguja de oro
GANADOS: Aguja de oro

LOCALIZACIÓN

Cañón de Travis

NOTAS

Ninguna



ARO MÁGICO

CARACTERÍSTICAS

VIT 9569 **EXP** 18816 **PH** 2

ATAQUES

Bio, Aspir, Mutis, Polvo vírico (virus), Espejo, Tiniebla (ceguera)

ITEMS

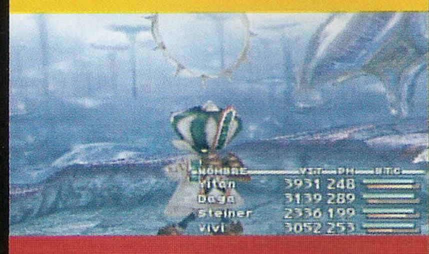
ROBADOS: Vacuna, hierba de eco
GANADOS: Amatista

LOCALIZACIÓN

Terra

NOTAS

Ninguna





ÓCULUS

CARACTERÍSTICAS

VIT 9567 **EXP** 17096 **PH** 3

ATAQUES

Hipnosis, Absorción, Ruleta Rusa

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix, vacuna, ultrapoción. GANADOS: Vacuna, cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Terra

NOTAS

Ninguna



ABADÓN

CARACTERÍSTICAS

VIT 20000 **EXP** 26200 **PH** 4

ATAQUES

Guadaña, Onda lacerante, Electro ++, Moscas víricas (virus)

ITEMS

ROBADOS: Éter, ultrapoción
GANADOS: Éter, vacuna

LOCALIZACIÓN

Pandemónium

NOTAS

Vulnerable a Mudez



DURAGÓN

CARACTERÍSTICAS

VIT 20000 **EXP** 26400 **PH** 4

ATAQUES

Embestida, Temblor, Aplanadora

ITEMS

ROBADOS: Elixir, cola de fénix
GANADOS: Elixir, topacio, gema en bruto

LOCALIZACIÓN

Pandemónium

NOTAS

Ninguna



MOLBOL

CARACTERÍSTICAS

VIT 11687 **EXP** 15000 **PH** 3

ATAQUES

Tentáculos víricos, Aliento fétido, Aspir, Absorción, Electro ++

ITEMS

ROBADOS: Vacuna, gema en bruto
GANADOS: Gema en bruto

LOCALIZACIÓN

Pandemónium

NOTAS

Débil contra Aliento fétido



MUBAH

CARACTERÍSTICAS

VIT 9999 **EXP** 23900 **PH** 3

ATAQUES

Combinación vírica, Piro ++

ITEMS

ROBADOS: Tienda de lona, vacuna, ópalo. GANADOS: Ópalo, cola de fénix, vacuna

LOCALIZACIÓN

Terra, Pandemónium

NOTAS

Ninguna



QUIMERA

CARACTERÍSTICAS

VIT 21901 **EXP** 42800 **PH** 4

ATAQUES

Piro ++, Aliento veneno +, Mandíbulas víricas, Descarga eléctrica, Aliento frío

ITEMS

ROBADOS: Panacea, granate, vacuna

GANADOS: Cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Lugar de los Recuerdos

NOTAS

Débil frente a Aliento fétido



ASSUR

CARACTERÍSTICAS

VIT 20000 **EXP** 40300 **PH** 4

ATAQUES

Muerte, Paro, Espejo, Condena, Nevisca (Gélido)

ITEMS

ROBADOS: Ultrapoción

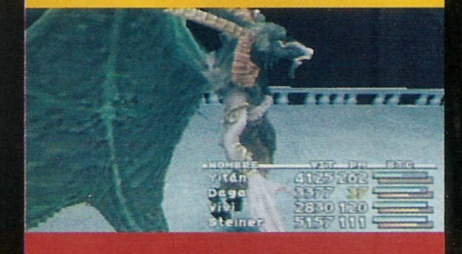
GANADOS: Ultrapoción, lapislázuli

LOCALIZACIÓN

Lugar de los Recuerdos

NOTAS

Ninguna



FÉRREO

CARACTERÍSTICAS

VIT 21217 **EXP** 43000 **PH** 4

ATAQUES

Puñetazo, Coraza, Golpe letal, Sablazo, Protea

ITEMS

ROBADOS: Cola de fénix

GANADOS: Zafiro, Cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Lugar de los Recuerdos

NOTAS

Vulnerable frente a Ceguera y Mudez



BÉGIMO

CARACTERÍSTICAS

VIT 24123 **EXP** 53000 **PH** 4

ATAQUES

Hocicazo, Golpe, Contra Meteo

ITEMS

ROBADOS: Ala de fénix

GANADOS: Cola de fénix

LOCALIZACIÓN

Lugar de los Recuerdos

NOTAS

Débil frente a Aliento fétido



CRANK

CARACTERÍSTICAS

VIT 21906 **EXP** 42800 **PH** 4

ATAQUES

Picadura (Veneno), Pinzas flamígeras, Piro ++

ITEMS

ROBADOS: Granate, tienda de lona

GANADOS: Elixir, Aro alado

LOCALIZACIÓN

Lugar de los Recuerdos

NOTAS

Ninguna



GUÍAS PLANETSTATION

SOLUCIONES Y TRUCOS PARA PLAYSTATION™ Y PS2™

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?

SÓLO 395 PESETAS

GUÍAS COMPLETAS

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE
LA GUÍA QUE TE *LUMINARÁ* EL CAMINO

TOCA WORLD TOURING CARS
TODOS LOS CIRCUITOS, COCHES Y TRUCOS

A SANGRE FRÍA
ESPÍA NUESTRA GUÍA TOP-SECRET

CHASE THE EXPRESS